

62

# EXCALIBUR

140 Kč

Excalibur CD:

OS Arthur,  
Merlin

Recenze:

Hexen 2  
Imperialism  
Virtua Fighter 2  
Dark Earth  
7th Legion  
Dark Colony  
Feeble

[www.oldgames.sk](http://www.oldgames.sk)

CENA VČETNĚ CD-ROM 140 Kč



00062

9 771210 112005





# Soumrak mečů

NOVÁ CELOROČNÍ HRA S EXCALIBUREM



**C**elých čtrnáct dní až do Nového roku trvaly svatební radovánky na hradě Camelotu. Venku padal hustý sníh. Ulíhal do tichých závěj, ale poryvy větru znova a znova zdvíhaly sněžné viry a meluzína kvílela v každé skulince.“ (Z knihy Rytíř krále Artuše, Fénix 1992.)



**Ticho na Camelotu.** Ne každý den se v do-bách krále Artuše bojo-valo. Byly také dny klid-né a tiché, kdy rytíři spo-lečně každý den usedali ke kruhovému stolu, jen aby se pobavili a ukrátili dlouhou chvíli. Jednoho dne vymyslel Merlin pro rytíře hru, která je tuze báva, protože to byli mužové nejen stateční, ale také velmi chytří a vzdělaní. A Merlin byl rád, že se rytíři tak dobrě baví, i když ne-používají zbraně, ale pouze své hlavy. Hra trvala celý rok a probíhala asi takto. Prvního dne v měsíci feld vylosovaný rytíř například: „Mé slovo je určeno Percivalovi a je jím jméno, které dal národ Vikingů ží-



jících na severu králi obrů.“ Percival a všichni ostatní rytíři mohli o hádance dlouho přemýšlet, ale za měsíc musel každý, kdo se chtěl dále účastnit Merlinovu hry, znát správnou odpověď. Prvního dne dalšího měsíce tedy opět rytíři zasedli a tentokrát promluvil Percival. „Byla to těžké hádanka, ale ta má nebude o nic jednodušší. K písmenům slova, které bylo určeno pro mě přidejte ještě jedno a z nich sestavte název rostliny.“ Tak probíhala Merlinova hra po celý rok. Vítězem byl každý, kdo roce poslépátl Artušovi výsledek slovo. Takové slovo, které měl na mysli rytíř, který vymyslel hádanku jako dvanactý.

**Konkrétně.** My vám řekneme, že první slovo bylo Thrym a slovo Percivalovo myrtle, ale to samozřejmě nebude zdaleka vše. Merlinovu hru si totiž budete nyní s Excaliburem zahrát i vy. V tomto čísle promluví první rytíř a každém dalším po celý rok na něj vždy jeden rytíř naváže. Kdo s námi bude chtít hrát musí tedy mít k dispozici všechna čísla, protože jednotlivé hádanky na

sebe budou podobně jako v ukázce nazavazovat. Každý, kdo nám do měsíce od vyjítí poslední nebo vydání hádanky pošle správnou odpověď, bude zařazen do slosování. Tři stastvíci si budou moci vybrat počítáčovou hru podle vlastního uvážení, kterou jim Excalibur zašle.

Losování probíhá jen proto, abyste si mezi sebou nepředávali správnou odpověď. Některé hádanky budou totiž velmi těžké,



**Sir Gawaine the Son of Lot, King of Orkney:**



takže je docela možné, že výherci více než tři ani nebudou.

Může se stát, že na některou hádanku bude více možných odpovědí. Abyste však mohli hru dohrát budete muset přijít na takovou odpověď, na kterou nazaváte další hádanku. Na druhou stranu vám můžeme slíbit, že pokud vaše závěrečná odpověď nebude správná a vy prokážete správnost každé předchozí odpovědi až po závěrečnou, budete rovněž povozováni za výherce.

Jestě pro vysvětlení do-dáváme, že hra probíhá v čestině (pokud nebude řečeno jinak), i když to pfírozeně nebyla rodná řeč rytířů kruhového stolu.



## 1. měsíc. Los padl na pana Gawaina.

„Neměl jsem mnoho času na rozmyšlení, proto bude má hádanka velmi jednoduchá. Není to rytíř tak drahý jako krásná paní. Každý rytíř to však má a žádneho rytíře, co znám to, na rozdíl od vrtkavých žen, nikdy nezradilo. Dáváme tomu jména a vy jistě víte jaké jméno jsem dal tomu svému. To budí mé slovo, které předávám panu Kayovi.“

JEŠTE CHVILKU...

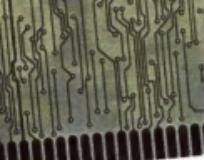


KLAN

CD ROM MĚSÍČNÍK NOVÉ GENERACE PRO NOVOU GENERACI

\*Címkovka = 50 minut filmových ukázek, trailerů a videoklipů, 40 minut hudebních ukázek, 60 minut původního soundtracku, 200 MB demoverzí počítačových her, 500 stran textu...

[www.oldgames.sk](http://www.oldgames.sk)



# MMX na hraní

JAKÝ POČÍTAČ JE VHODNÝ PRO DOMÁCÍ POUŽITÍ?

- PŘEMYSL TWRDÝ -

## Vážení čtenáři,

Casopis Excalibur se již sedm roků věnuje počítačovým hrám. Kromě toho se částečně věnuje i popisu potřebného hardwaru. Počínaje tímto číslem se chceme této rubrice věnovat o něco systematictěji. Následující článek berte jako úvodní, je určen především těm z Vás, kdo se chcete vybavit novým počítačem. Přinášíme Vám několik tipů a obecných rad, nechybí ani doporučení náhodně zvolených prodejen. V dalších číslech se budeme věnovat také přehledu příslušenství, monitorů, CD-ROM, grafických a zvukových karet. Také se vrátíme k počítačovým sestavám, které budeme podrobněji testovat. Napište nám, co vše se chcete v rubrice hardware dozvědět.

**Z**áleží na tom, k čemu počítač potřebuje. Jako herní časopis na výběr pohledneme očima počítačového hráče. Pokud chcete hrát pouze hry, můžete Vám dřívěj posloužit herní konzole, jako je například Sony PlayStation, 3DO, Nintendo 64 nebo Sega

paměti, grafickou a zvukovou kartu, můžete si zahrát i špičkové hry.

**N**a co dát pozor při nákupu. Přes veškeré problémy se v současnosti nejrozšířěnějšími staly počítače PC, které vyrábí řada výrobčáků. Existuje pro ně největší nabídka programů ze všech oblastí, od kancelářských aplikací, přes grafické programy až po ty nejlepší hry. Ovšem aby Vám vše fungovalo, potřebujete výkonnou sestavu, což v současnosti znamená Pentium

**Tabulka 1-Přehled počítačových platform a jejich použití**

Platforma:	Použití:	Výhody:	Nevýhody:
herní konzole	hry	kvalita, cena	jednoúčelové
Amiga	hry, grafika	cena	není PC
Macintosh	grafika, DTP	špička	málo her
PC	univerzální	kancelářský	nepohodlnost

Saturn. Výhodou této zařízení je naprostě bezproblémové hraní bez nutnosti instalace programů, nevhodnou je, že se nedají použít na nic jiného. Rozumnějším řešením se zdá nákup počítače Amiga, který má dobrý operační systém s jednoduchou a bezproblémovou obsluhou, ovšem kromě her na něm můžete i psát texty, programovat, dělat grafiku a hudbu nebo brozurout po Internetu. Podobnou službu Vám udělá i počítač Macintosh, určený méně na hry a více na profesionální grafiku a DTP. Pokud jste si

MMX, paměť až po 32 MB, velký harddisk 2 GB, vícerychloucí CD-ROM (8x-16x),

**Tabulka 2-Jaké PC doporučuje Excalibur pro hry**

procesor:	Pentium MMX 166
paměť:	32 MB
harddisk:	1 GB
CD ROM:	16x
zvuk:	Creative Labs 16
grafika:	3D FX 4 MB
monitor:	15"

nevýbrali, nezbývá, než abyste si pořídili počítač typu PC. Je sice konstrukčně nejzajatější a vyžaduje pevně nervy při instalaci i kaidiodenném provozu, získáte však přístroj, na kterém můžete pracovat s produkty firmy Microsoft, jako např. Windows a různé kancelářské aplikace, a pokud máte dost peněz na výkonnéj procesor, dostatek

zvuková karta Creative Labs (16-32) a grafická karta 3DFX 4 MB. Nejlépe je vše kupit najednou a později do pěček rádeji nic nepřidávat. Ale i když vše koupíte u znackového dodavatele a zaplatíte třeba 100.000 Kč, ještě jsem nevěděl majitele pěček, kterému by jeho přístroj fungoval bez problémů. Je to způsobeno tím, že jednotlivé komponenty pocházejí od různých výrobců, že operační systém nefunguje jak by měl a že programy a drivery nejsou kompatibilní se všemi variantami konfigurací.

**D**oporučení prodejen. Zajímalo nás, jaký počítač na hry nám doporučí v počítačových obchodech. Obrátili jsme se nejprve anonymně na firmy ABM a ProCA s požádkem na zaslání nabídky na PC vhodné

domů na hry. Obě firmy nám nabídly podobnou sestavu v ceně do 50000 Kč včetně DPH, viz tabulka 3. Proti našim představám chyběla pouze grafická karta 3D FX, která zatím není standardně nabízená, a její cena je asi 6000 Kč. Pokud porovnáme nabídky obou firem, jsou obě velmi solidní. ABM nám doporučila lepší procesor, ale jen 8x CD, protože 16x CD stojí jen o 800 Kč více, je tedy z hlediska pomoci cena/výkon v současnosti jednoznačně optimální. Zvuková karta byla lepší standardní od Creative Labs. U nabídky firmy ProCA chyběla při jistotu zvuková karta uplně, že ji však přiblížila např. SoundBlaster 16 za 2562 Kč vč. DPH. Za stejný příplatek lze získat také dnes jednoznačně vhodnější procesor MMX 166. Pocházel lze naopak doporučení harddisku a CD-ROM, které je plně v zájmu zákazníka.

**Možnost financování-leasing.** Pokud je pro Vás 50000 Kč za počítač příliš mnoho a chcete na něm hrát také hry, nedoporučujeme Vám kupovat si PC starší nebo levnější sestavy. Nové hry by Vám na něm totiž ne-

**Tabulka 3-Jaké PC doporučují na hry firmy ABM a ProCA**

procesor:	Pentium 166 MMX	Pentium 150
paměť:	16 MB	16 MB
harddisk:	1,08 GB	1,6 GB
CD ROM:	8x	16x
zvuk:	Data Expert 16	-
grafika:	PCI VGA 53, 2MB	PCI VGA 53, 2MB
monitor:	15" Philips multimedia	15" SAMPO
cena s DPH:	47568 Kč	44077 Kč

fungovaly. To si rádi pořídí herní konzoli nebo Amigu. Nebo - je zde ještě možnost pořídit si počítač na leasing. Nabídku leasingové firmy Airfin shrnuje poslední tabulka. Bořit lze pochopitelně i jakoukoliv jinou sestavu podle přání.

**Tabulka 4-Kolik stojí PC na leasing**

procesor:	Pentium 150
paměť:	16 MB
harddisk:	1,2 GB
CD ROM:	-
zvuk:	standard
grafika:	standard
monitor:	14" PV dig.
cena s DPH:	9800 Kč první splátka, 1380 Kč 23 měsíčních splátek; 57 Kč 12 měsíčních splátek. V ceně je pojištěno po dobu trvání leasingu.

Víte, která česká hra je nejlepší?

# Edna

Bezesporu.



Při hraní Edny se rozhodně nebudete nudit. Je plná nečekaných situací a svérázného humoru, který Vás u hry udrží dokud nepadnete nebo v elektrárně nevypnou proud.

Nemá smysl vyjmenovávat co vše v Edně uvidíte a jaká dobrodružství prožijete. Vyzkoušejte si ji sami. Můžete nám věřit, že opravdu stojí zato.

Každý dobrý obchodník bude mít Ednu jistě na skladě. Pokud by Váš obchodník náhodou tak dobrý nebyl, objednejte si hru přímo u nás. Poštovné a balné samozřejmě zaplatíme my.

Objednejte si Ednu ihned, zúčastňte se naší soutěže a vyhrajte roční příponu k Internetu, grafický akcelerátor, novou vysokorychlostní CD-ROM nebo jednu z 10 dalších cen. Kdo zaváhá...

Uvidíme se v našem stánku č. 3, hasla K1 (Game hall) na akci Come In Future na veletrhu Inverx v Brně!

Signum, Haškova 1582, Roztoky. Tel/fax: 02 / 9004 0671

tel: 0603/502 481 e-mail: sales@signumnet.com www: <http://www.old-games.cz>, <http://www.signum.cz>

499,-

Doporučená kancelářská cena vč. DPH

SIGNUM

# NOVINKY

## preview

### Seven Kingdoms

J e to už docela dávno, co po naši milé matičce kromě lidí pobíhala všecká monstra a když měli lidé k bohům mnohem blíže, stejně jako měli bohové k lidem. A ještě trochu



vzdálenější je doba, kdy řecká, čínská, japonská, perská, mayská, normanská a vikingovská říše měla každá rozlohu jediné chýše. A právě v této době, jejíž přesnou dataci nejsme s tom odradnou, začíná děj hry, na které v poslední době zuřivě pracují Interactive Magic.

Na první pohled je hra *Seven Kingdoms* velmi nápadně podobná *Civilizaci*. A dokonce se k tomu její tvůrci hrdě hlásí. Říkají, že jejich dílo bude taková real-timeverze *Civilizace*. Jenže z toho musí zákonitě vyplynout jeden nemalý problém. Něco tak složitého a rozsáhlého jako byla *Civilizace*, přeci nelze ovládat v reálném čase, pokud by nebezel zas tak pomalu, že bychom se u toho všechnu ukovali nudou. Byl jsem ale ujistěn, hráči *Seven Kingdoms* se ani neukoušou, ani neroztrhají, ale že se výborně pobaví. Toho má být doloženo několika způsoby. Zaprve, herní systém si bude podobný *Civilizaci*, překoná tedy složitost *Command &*

*Conqueror* nejméně o 100%, pěsto však bude zjednodušen. Zdali o trochu nebo výrazně, to se dozvime až z hráteľnej verze. Hlavním rozdílem však bude fakt, že jednotlivá království by neměla růst ani zdaleka do takových rozměrů jako v *Civilizaci* a že k dispozici nebude takové množství jednotek. Ano, ano, konec je všem téměř skvělým útokům třiceti jaderními hlavicemi najednou, milí dobyvatelé. Konec je budování gigantických říší, milí megalomani. Konec je tisícům kilometru železnic, milí mazanitrové.

Nedokáži si zatím dosť dobré představit, jak to nakonec dopadne. Bud



to bude malé nebo příliš veliké, pomalé nebo moc rychlé, zmatek nebo velmi jednoduché, a nebo to bude zkrátka skvělé. Vízky je těžké nalézt ten jedinečný harmonický bod, který udělá *Civilizaci Civilizacii a Dunnu II Dunum*. Podarí-li se ale Interactive Magicu se k tomuto bodu alespoň přiblížit, podaří-li se odstranit alespoň nějaké zápory dosavadních real-timeovek a neznít všechny klády *Civilizace* (tím nechci říci, že na real-time systému je v principu něco špatného), tak se všechni mame na co těšit.

Sedm Království. Už jsem napsal, jakáž království to budou. Mě osobně velmi mrzí, že se na seznam opět nedostala má



oblibená Babylonie, ale chápou, že žádná hra, která by se jmenovala Osm království by nikdy nemohla prorazit. Jak trapné číslo. Vás ale bude nejspíš více zajímat chvátilní výrobci her, že každá civilizace bude mít nejen odlíšnou architekturu a kulturu vůbec, ale také bojové jednotky a zbraně stejně jako mytology. Každý národ práv týtu bude mít své bohy, které se budou moci stát velmi účinnou pomocí nejen při vašich všechných snaženích. Jenomže dnes už všichni vědí, že žít s bohy je nejen velmi nákladné, ale také nejisté. Naštěstí se hráč bude moci vyhnout všem plékám s těmito vrtkavými bytostmi a investovat mnohem jistěji do vědy, či do méně spolehlivých, ale také méně nákladných špiónů. S těmi špióny to ale nebude zas tak jednoduché, žádne vý se snažte a já se povzbuď, protože hra se nemezi jen na budování rozbědky. Je asi zbytečné psát, že si budete moci také vybudovat účinnou kontrarozvědku.

Hlavně v počátku hry nemusíte zlatou a druhokamou získávat budováním obchodních stězek a obchodem vůbec. Mimo jiné tu budou zlě a hamzáne stvůry sedící ve svých jeskyních na hromadách zlata nebo vesnický starousedlík, kteří rády mají nějakou tu hroudu zlata v matraci. Zavítá-li však vaše armáda do vesnice, nemusíte ji jen brutálně vyvráždit. Záleží totiž jen na vašich schopnostech a na autoritě vašeho krále, jestli

se mužové z vesnice nepřipojí k vaší armádě. Podobných nápadů a nápadků by jsme měli v *Seven Kingdoms* najít ještě mnoho.

Izometricky viděnou krajinu budete samozřejmě obdělávat, zavlažovat, rozkopávat a tahat z ní zelezlo, do toho všeho se vám budou bouřit lidé i nebe, což potěší obzvláště na moři, bude vám přesíť, pročež se vaši vojáci budou místo boje klouzat po bláti, bude se pod vám třást země, prostě radost.

Suma sumárum to přinejlepším vypadá na dobré hrátele a povedeným příp. hře po siti (až šest hráčů) také velmi zábavnou real-time strategii, u které se dobré pobaví i množi odpůrcové tohoto herního sub žánru. Některé hráče jistě také potěší skutečnost, že na rozhýbání těch všech bojovníků, zemědělců, králu a horníků sedm národností by mělo stačit 480ka na 66 MHz, což je v dnešní době pro mnohé jistě velmi milá zpráva. Takže v listopadu v zemi sedmi království nashledanou. —Leif Mongolso

## preview

### Armored Fist 2

Firma NovaLogic proslula na počátku své existence hrou *Comanche*, simulátorem vrtulníku, který ve své



## DEYASTATOR



době neměl naprostou žádnou konkurenční. Však také *Commander* vyžadoval jako jedna z prvních her bezpodmínečně a krutější 4 (slovy čtyří) megarabytů RAM. Engine *Voxel Space*, použitý s úspěchem v této hře, byl základem tankové simulace *Armored Fist*. To, co v letovém simulátoru sklidilo ovace, se však z pozemní perspektivy tanku jevilo dosti hranaře a tak jsme mohli číst v recenzích nášky nad kostrbatou grafikou hry a že „když to vypadá tak blbě, tak to mě přesla chuť to hrát vů-

*Space*, a to nejenom tím, že přidala k jeho názvu číslici 2.

Druhá většina enginu *Voxel Space* 2 byla napsána přímo ve zdrojovém kódu, a tak se větší námaha při programování proměnila ve sladké ovoce rychlosti grafiky a možnost doplnit prostředí obklopující tank(y) ve hře o spoustu těžnosti, které přiblížily virtuální svět *Armored Fist* 2 realitě. Všechny objekty ve hře jsou neuveritelně detailně prokresleny a drobné grafické finesky jako je třeba příhledný (tudíž věrohodný) kouf vycházející třeba z hlavně tanku po výstřelu (nebo po zásahu z jakékoli části tanku :-)) či pohybující se mráčna po obloze dodávají hře tolik potěšnou a vám hřáčky přihledovanou grafickou příznačnost. Hra bude obsahovat i krátké filmové prostříleny, které slouží v treinkových misích jako nástroj instruktáže a snad i proto, aby si hráči v dnešní době plně věsiljakých smrtonosných zbraní z „nedaleké“ bu-

doucnosti uvědomili, že to, co ve hře fidi, skutečně jezdí po zemském povrchu tam někde za Velkou louží (a kdo ví, kde ještě). Atraktivnost hry by měla zvykovat i různá prostředí (od pouště, přes džungle až třeba po zasněženou krajinu), ve kterých se odehrává více než 35 misí, rozdělených do čtyřech kampaní. Hra bude schopna zobrazit díky na bitevním poli ve třech SVGA modech, a tak by si měli vybrat i ti, kdož ještě dostatečně neupgradovali procesor svého počítače.

Ozvučení hry bude také velice realistické, neboť všechny zvuky doprovázející příslušné akce (startování, střelbu ze zbraňí, charakteristický zvuk pásu, atd.) snímány přímo z reálného prostředí. Stejně je to i s povely uvnitř tanku či s mluveným slo-



vem, které slyšíte během akce v komunikačním systému. Všechny zvuky, o kterých jsme mluvili, společně s efekty, podbarvujícími atmosféru zaučí bitvy vně tanku, budou zpracovány v Dolby Surround Systému, který umožňuje za použití speciálního dekodéru prostorovou reprodukci zvuku.

K věrohodnosti simulace tanku M1A2 Abrams jistě pří-



bec". I když ostatní stránky hry byly velice slušné, pozlátko grafiky tu chybělo. Firma tedy pro druhý díl *Armored Fist*, kde vystupuje v hlavní roli člen armády Spojených států, tank M1A2 Abrams, vyleplila engine *Voxel*

spěla i ochota jeho výrobce, firma *General Dynamics*, poskytnout dokumentaci potřebnou k přesnému modelování toho, jak se takový kolos o několika desítkách tun chová. Ve vývojovém týmu firmy *NovaLogic* zajistě nemožno chybět ani odborný poradce z řad armády, který zásoboval ostatní členy dležitými informacemi, jakým způsobem by se zachoval nepřítel, jak by měl postupovat hráč, aby byl v plně svého úkolu úspěšný, a jaké mu nastražit do cesty překážky.

V již zmínovaných více než 35 misích hry pro jednoho hráče si můžete vybrat ze tří funkcí, ve kterých pak budeš plnit svěřené úkoly. Funkce řidiče tanku, střelec či větřilec tanku vás sice upoutá do jednoho konkrétního stroje, ale postu-

# NOVINKY



pem času vám bude nabídnuta možnost velet až 32 tankům na jednou. Bojovat budete proti takovým strojům, jako jsou ruský tank T-80, pěchotní transportér BMP či nepátských vrtulníků Hind, jejichž umělá inteligence by měla být



na vysoké úrovni (jak jinak). Měli by vám tudy zavářit tak, že ani nebudete mít čas kochat se nádhernými panoramatickými scénériemi, které generuje *Voxel Space 2*. Náplň misí zůstává podobná všem tém, které se běžně objevují v simulátorech nejen tankových. Od vyloženě agresivních (znicí nejaky objekt, provést frontální útok na nepátské pozice) až po defenzívní (ochrana dležitého objektu nebo konvoje). Ač to vypadá, že v moderních válečných strojích jakéhokoliv typu stačí stisknout příslušné tlačítka, je v *Armored Füs 2* zapotřebí naučit se určitě taktické a strategické záležitosti, nutné pro úspěšnost akce i v reálném prostředí.

Znamená to například zvolit za využití terénních nerovností nejvhodnejší pozici pro útok, postupem času řídit ostatní tanky pomocí rádia do vhodných uskupení a pozic, atd.

Hře nebude chybět možnost ani možnost hry více hráčů po sítí (přesněji osmí hráčů) či přes modem nebo sériový kabel. Zajistěna je i hra přes Internet pomocí převáděčího ovladače IPX na TCP/IP (Kali). Hráči mohou hrát ve třech různých módech: společně plnění mísí v týmu, hrávou skupin po čtyřech hráčích proti sobě a poněkud přitažený za výsledek, nicméně zavedený a ruční běžný deathmatch.

Hardwarevé požadavky, zvláště pro nejvyšší rozlišení, jsou dosti kruté, i když dosti běžně (jak už to tak bývá). Pro největší požitek z rychlé grafiky budete potřebovat rychlé Pentium, nejlépe MMX, 32MB RAM a quadispeed CD-ROM mechaniku. Minimální konfiguraci představuje procesor 486/DX4, SVGA videokarta, dvourychlostní CD-ROM mechanika a samozřejmě myš. Program bude možné spustit jak z Windows 95, tak i z DOSu. Hra bude podporovat velké množství joysticků, jakou jsou Thrustmaster FCS

a WCS, CH Flight Stick, Wingman Extreme, Microsoft Sidewinder atd.

Výsledek snažení autorů by měl spatřit světové světu v listopadu tohoto roku (ale to říkají dneska všechni). No, uvidíme. —Fanatic

Market Garden, při které spojenecká vojska za účelem rychlého ukončení války vyslala do nepátského týlu, Němci okupovaného Holandska, kombinované jednotky pěchoty a výsadkářů. Tyto jednotky měly v okolí holandského města Arnhem



## preview

### Close Combat 2: A Bridge Too Far

R ealtimeová strategická hra Microsoft *Close Combat 2*, proběhla počítacovým tiskem v České republice bez většího rozmachu a zájmu. Britský PC Gamer ocenil první díl *Close Combatu* titulem „Nejlepší válečná hra roku“. Nyní přichází Microsoft s pokračováním a nutno poznat, že očekávaný vkládaná do *Close Combat 2* mají velkou šanci být vrchovaté naplněna.

*Close Combat* čerpá z nevýzletelného domu, bezedny studny všech válečných her. Druhé světové války. První díl tématicky čerpá z období spojenecké invaze v Normandii. Podtitul druhého dílu jistě ználym téma-

zajistit pět strategických mostů a urychlit tak přesun hlavních



sil blíže k německým hranicím, přičemž měly zneškodnit i velkou část německých sil v prostoru operace. Každý, kdo viděl film nebo nechybel ve škole na 2. světovou válku, ví, že „most byl příliš vzdálený“ a operace, přestože nevypadala vůbec bezzádnejně, neskončila úspěchem (nebo skončila, podle toho, z které strany se na to díváte).



tu pfpomene i u nás několikrát uvedený klasický válečný film „Příliš vzdálený most“. Znamená to tedy, že se *Close Combat 2* bude zabývat operací

Pro hru samotnou to znamená, že když vám bude poskytnuta možnost hrát buď za Spojence, nebo za německou stranu (jakože tuto možnost dostanete), ne-



bude úkol Němců ubránit nizozemské mosty tak jednoduchým úkolem.

K dispozici budete mít tři herní módy. Jestliže se vám nelíbí spousta plánování a chcete se okamžitě zapojit do všechny války, bude pro vás připraveno mnoho samostatných bitev. Jejich úkolem bude povídání

A nakonec třetí mód pro nejpočetnější, nejnáročnější a nejzkusenejší strategický mód Campaigns. Tato volba vás postaví do velení jednotkám, před kterými je celá operace Market Garden, rozdělená do několika částí a využívající více plánování a přemýšlení. Pokud se stane, že přijde v první bitvě o příliš mnoho jednotek, ocítíte se



te mocí setkat v krajině se spoušrou věci, které tam přirozeně



obsazení nebo udržení nějaké klíčové oblasti s předmětem určeným počtem jednotek. Druhou možností bude volby Operations, kde ti, kdo si chtějí trochu zaplánovat a zapřemyšlet, budou moci před každou bitvou přesné určit, které jednotky se akce zúčastní a které zůstanou v záloze pro další bitvu.

v nevhodné ještě dřívě, než začne bitva druhá.

Podle obrázků můžete nahlédnout, že hra bude po grafické stránce vypadat velice dobre. Poněkud hraničejší styl z prvního dílu vystřídají prostředí vytvořená podle reálných kartografických údajů. Proto se bude-

patřit, ale ve strategických hrách se moc často nevyužívají. Klikaté silničky, fády domků v rozličných úhlitech, hříky a fely, množství stromů atd. Bučící krávy a štěkající psi vyrážejí dojem, jakoby ani však... dokud se nerozštíkají kuolometry a samopalové, nezasývají plamenomety a nezaburácejí motory tanků.

Předností hry by měl zůstat fakt, že v realitmeovém kabátě jsou obléčena skutečná historická data a skutečnosti, každá jednotka má svůj psychologický profil (takže se nevrne do bezradné ztracené situace jenom proto, že to chce ten chytřák nahofé). K tomu se ještě přidá vylepšený ovládaci interfaç hry, který je velmi intuitivní a přehledný. Pro nejdinavější strategy bude připraven i Battlemaker, který jim poskytné možnost vytvářet bitvy s určováním toho, kde mají být jednotky vysazeny, jakých cílů mají dosáhnout, jakou budou mít jednotky strukturu atd. Spolu s historickými digitálnizovanými filmy a nápoděvou zábudovanou do programu by mělo být o spokojenost hráče velmi dobré postaráno.



Jestli se vyplatí pořídit si *Close Combat 2: A Bridge Too Far* a snažit se dobyť (nebo ubránit) pět nesmírně strategicky významných mostů přes řeky Maas, Waal a Rijn v Německu kontrolovaném Holandsku, to by se mělo ukázat letos v listopadu. Uvidíme. —Fanatic

#### preview

## Die by the Sword

**T**omb Raider. Interplay, fantasy, 3Dfx, revoluce. Ptáte se, co mají tyto termíny společného? Dají se shrnout pod jeden rituál, a to právě pod ten, pod kterým je právě sed ētere. Ano, *Die by the Sword* je tím společným jmenovatelem. Nová adventurně-bojová hra, kterou

# NOVINKY

pro nás v produkci firmy *Interplay* připravuje rám *Treyarch Invention*, slibuje být v pravdě revoluční, slibuje být dalším z dnešní slíbené se rozšiřující fády dobrých a ještě lepších dívodů pro zakoupení 3D grafického akcelerátoru, žánrově čerpá z námetového od-

měřec a tohle je tu nová úroveň. Engine VSIM umožňuje hráči na základě spousty matematických výpočtů pro poměrně přesný model lidského těla úplně volný pohyb po trojrozměrném prostředí rozličných arén. Pro ovládání programátoři využili všech možných ovládacích do-

internetovských stránek po celém světě (Telecom, kupujte akcie Telekomu).

Dívodem pro celé toto snažení s chvaty, hmaty, páchy, seký a další vtipnosti je porázka sou-

„dosťetru“ meče musíte pohlédnout protivníkovi přímo do tváře (a není to vždycky krásný pohled, třeba jednou jsem se ve škole pral s jedním...).

To, co přitáhne k této hře celou bandu krevžilnívých, doběla neopálených, hubených, neduživých a neramenných pařanů, bude bezesporu další feature hry. Díky možnosti volného pohybu vaši postavy můžete možnost i milřit na určitá místa



dělení fantasy a na první pohled skutečně připomene nejvíce hitovku minulého roku, báječněho *Tomb Raidera*.

Jak to, že když nám připomene nějakou hru z loňska, práte se, píšeš o ní jako o hře revoluční? Tak za prve, *Tomb Raider* není jen tak nějaká hra. A za druhé, anglické slovo *Invention* (vynález, výmysl) nemají vůči hře *Die by the Sword* v názvu své společnosti jen tak pro parádu. A práv vynálezy, nárazy a zlepšovátky jsou na téhle hře to revoluční.

Nejvýznamnější výše zmíněnýho druhu vynálezcům je bezesporu VSIM Motion Control, programový engine pro ovládání hlavní postavy ve hře. Nejdříve tu byl *Virtua Fighter* s rádoby trojrozměrným pohybem (tehdy to na vás ještě docela dobré platilo, vy zmláscí), pak přišel *Tekken a Toshinden* na Playstation nebo PCčkový *FX Fighter* s docela volným pohybem ve třech rozmě-

plátků, takže si na svoje příde nejen klávesnice a myš (ty především), ale i gamepady a různé joysticky. Jak se dívalo na pohyby z předešlých rádků, revoluční ovládání meče pomocí myši nabízí nekoněcne mnoho kombinací bojových pohybů. Proto ve hře nechybí, podle mého názoru, nejlepší nápad. Tím je ve speciálním módu poskytnutá možnost navo- li si předem pod určitou klávesovou zkratkou sérii vlastní samoránnými navrženými bojových pohybů a pak je ve hře použít pomocí již zmínované „horák klapky“. A nejen, že si můžete na programovat vlastní speciální chvaty, ale můžete si je i nahráti na disketu a pochlubit se s nimi u kamaraďů ve vedlejším vchodišti. Samozřejmě, že v dnešní době Internetu autoři hry předpokládají, že přímo doufají v takovou malou (radíš velkou - poz. *Treyarch Invention*) mánii se speciálními pohyby a obranami na



pěfe. Souhodou se soupeřem se v ostatních hrách podobného typu zpravidla odehrává tak, že se na obrazovce objeví libitícký (Bystrouský) s protivníkovým a vaším zdravím a vy se snažíte vyprázdnit společně se svým zá sobníkem (*Tomb Raider*) také soupeřovou lásku. Ne tak v *Die by the Sword*. Díky fantasy žárujiste vždy přímo do tváře nejen různými pohledy kamery (perspektiva třetí osoby, pohled ze shora, inteligentní „plovoucí“ kamera a hlavně pohled z vlastní perspektivy), ale díky krátkému

těla vašeho protivníka. Nemyslim tím zrovna URCITÁ místa, ale plně jakékoli místo na jeho těle (takže vlastně i to URCITÉ). Přesnou ranou vedenou po správné trajektorii správnou silou se vám může povést dekapitace, denohizace, derukizace a mnoho dalších „odnětí“ všeobecných částí těla protivníkovi v vásim mečem. Rozsekla zbroj až na žebra. Na protivníka, ale i na vás, pak působí všechna „obdržená“ zranění přibližně takovým způsobem, jak by tomu bylo ve skutečnosti. Takže třeba společně s nohou ztratit i rovnováhu. Nebo ztratit hlavu. A znáto bezhlavý bojovník, v minohněm ukávaný a nepřemýšlející, to je například myši. Opravdová nechut.

Fantasy žár dodává rámcem celé této drsné hře. Z příběhu hry toho moc autoři nechtějí prozradit, protože by se tím pokazil déj hry. Jistě je, že na zemi Tibet padnul chaos a po smrti krále Aldena ji plní horody smrdujících přípravělých goblinů.



Jejich zástupy si prosekávají cestu nebojácná bojovník na soukromé křížácké výpravě, rytíř Eric, aby osvobodil svou sestru Mayu, unesenou sadistiky elfy Koboldy. Jinak se samozřejmě ve hře rytíř Eric setká s mnoha dalšími stvůrami. Umělá inteligence těchto postav by měla být také na velmi vysočí úrovni. Jejich povaha a z ní

že být ovlivněn kdejakou malíčkostí. Jednou nechaté utéci zraněného protivníka a on vám svým útekem odkryje tajnou mistnosti, podruhé vám nic nedokáže, ale přivede si na vám své sousedry ve zbrani. V prostředí, které bude nejen vykresleno do detailu, ale i promysleno z hlediska zvýšení hráčskosti, se vám

NOSNOST (smrtelnou váhu) samotného prostředí, ve kterém jsou ukryti všechny zamaskované díry, pasti či sítí atd., a strachy se nehněte z místa.

(hodno koupě 3D grafické karty) a revoluční nápady a vynálezy z této hry dělají další důvod, proč se těšit na letosní Vánocce. I když, všechno se MÚZE zka-



zit, třeba i Vysočina.... .... (salám, volte). —Fanatic

#### preview

## Dreams to reality



vyplývající chování by mělo ústat v jejich záběrné ústí v jednom případě, v druhém zase v boj až do posledního dechu. Protivníci se také nenechají udolat nějakými dvěma či třemi úspěšnými chvaty, ale budou-li mít na to čas, najdou si na několikrát úspěšné pohyby obrany. Taktéž, když zrání stejným způsobem několikrát po sobě vás, budou tento chvat používat tak dlouho, dokud proti němu najdete obranu. Děj hry mů-

stane totlik věci, že vás budou napadat myšlenky u ostatních her tohoto žánru nevidané (neslychané, nenapadané). Kdo ví, jestli ta mrcha s koňskou hlavou nemá schovaného kamaráda tam za tou oponou z padající vody, co mám za rády. Na druhou stranu, v chodbách, kde by s museli sehnuti i japonskí turisté (nic osobního), nemá vždycky výhodu ten, kdo je svlantější, větší a má delší meč. K tomu všemu přidejte ještě smrto-

V dnešní době je neodmyslitelnou součástí hra také možnost propojení počítačů, a to jak po sérovném kabelu, modelem či v síti s rozličnými protokoly. Ani *Die by the Sword* nebude výjimkou. Ale pro ty, kdo trpí na velkou fantáziu, nemá cenu vyuškolovat, že rahlí hra bude jiný kafe oproti dechmači v *Quakeu*. Když pak bude poskakovat několik vašich kamarádů po jedné noze v aréně a bude zůstávat vásím útokům těkými, masivními štíty a rychlými a ostrými meči (budu-li je mýt ještě v čem držet), pochopíte i vý ostatní.

Nelinearní příhěcha (můžete přečíst prozkoumávat okolo a hledat zkratky k sestře nebo můžete zufištovat poškozené sourozence prosekávat zástupy neštív tak rychle, že nebudete mít čas ani na vytázení buzoly), možnosti souboru v aréně (řeba o královu trofej), zábava z hry po sítí a především zpracovaní

**V**še začalo už hodně dříve, v zemi, kde začaly snad všechny důležitě mystifikace dvacátého století, v Egyptě. To si někdo postaví



velikou hrobku velmi stabilního a pro stavbu praktického tvaru, vyrýje do ní pár obrázků, k tomu přidejte pár hovníválů a máme nejmistertější místo světa. Oblečovaní obři skarabové sem letali a vesmíru, aby lidstvo chránili proti silám zla a opancéřovali egyptský bohové tady lidstvo pro změnu tyranizovali.

Přiznávám, že úplně přesně nevím, jak to s tím Egyptem a těmi bohy vlastně bylo, vím ale

# NOVINKY



fe od firmy *Cryo Interactive Entertainment*, bude pronikat do tajemství kaci, grafiku, která se zatím zdá být genialní, hudbu, která doufajme bude dostatečně snová, a strhující animace, které jsou o-



zcela jisté, že tady kdysi dávno přestaly nejvyšších kněží, nepochyběně také velmi dezorientovaných současnou politickou situací univerza, nalezlo Modrou vodu. Asi lepší překlad anglického Blue Water bylo voda tyrkysová, a to proto, že se jedná o studnici, která spojuje naši realitu se světem snů, u studnici snů, což posléze také nazí mili kněží zjistili. Nejprve trochu experimentovali, ale pak se v zájmu zachování harmonie rozložili, že toho nechají. Ale jak už to bývá, jeden toho nenechal, a tak ho tam kamáradé hodili a zaváli velkým kamenem. Jenže náš odpadků se neutopil, naopak docela dobrě se zabýdal a začal učit využívat doposud nevidanou moc a silu, která ve světě snů byla k dispozici. Censem spálal drahomad všechny noční můry a uválel z nich takovou divnou a velmi mocnou věc, Vášnu.

Děti, znáte to. Je to malé všude se to vejde a do všechno to vlez. Já osobně kdybych v některém z našich českých jezer uviděl nějakou modrou vodu, tak plavu prýce se mi sily stáci a ještě měsíc si budu ověřovat, zda mi nepadají vlasy. Malý Dukánek bylo ale dítko zividavé a do světa snů proplaval. Po ná-



vratu se ho nějaký divný pán pořád vytápal, copak že to tam dole Dukánek viděl a Dukánek mu to všechno vykloupil. To se psal rok 1987.

Pošleze se nějaký divný člověk v onom jezeře utopil, což na zemi bylo přijato všeobecnou ignorací, zato ve světě snů začala vznikat tajemná Organizace a s ní mnoho ještě tajemnějších a podivnějších tvůr, což už ignorovat nelilo. Asi netreba vyšvětlovat, že ty tvůrky byly produktem z laboratoří Organizace a že nevznikaly za účelem začlenění ekologické krize.

No a v roce 1997 Dukánek dospol a hupnul do Modré vody podruhé. A „legenda se zrodila...“

Ducan, hlavní hrdina hry *Dreams to Reality*, akční adventu-

snového světa a odhalovat temná spíknutí, bude se po něm prohánět v sedle biomechanického pavouka nebo bude jen tak plachtit vzduchem, bude kouslat a máchat magickými zbraněmi, zahrávat elfy či tančit s mumiami, řešit logické hádanky a ve finále samozřejmě zachránit nejen svět snů, ale také svět reálný.

Zatím muda, uznávám, ale chování ostatních bytostí podle nejnovějších objevů v oblasti A.I. (umělé inteligence), reagování okolo na vaše činy, vždy alespoň dvě řešení questu, kontrola myslí jiných charakterů, zpomalování globálního času a jiné čertoviny zní docela slabně, i když ne vždy zcela věrohodně.

K tomu všemu si přejdete na stovku charakterů, na stovku lo-

statně u *Crya* standardem. Asi nepodstatnější pro budoucí osud hry *Dreams to Reality* bude, zda se podaří stvořit opravdu snovou atmosféru. Snovou grafiku, snovou hudbu a zvukové efekty totiž budou zcela na nic, jestli se zbytek omezí na seber, použij, využí a zabij.

—Leif Mongolson

## preview

### Siege

**Č**trnácté století. Pro romantiky čas, kdy čest nebyla jen pouhou frází, doba moudrých králů, potulných rytířů a chrabrych bojníků. Jiní si všimají spíše prachbidné hygieny, morových epidemii, slaboduchých panovníků, arogantních šlechticů, lapků a hladý umírajícího lidu. Autoři *Siege*, firma *Telstar Electronic Studios*, si jako mnozí jiní rozdělili středověk svět na dva. Ten první reprezentuje starší generace rytířů, tu druhou pak blíže nespecifikovaní zloduši. Na jakou stranu se postavíte, záleží samozřejmě jen a jen na vás a na míře prohnitosti vašeho charakteru.

*Siege* znamená obléčení. Je tedy nasnadě, že vše se bude o-



dehrávat kolem základních strategických bodů středověku, kolmě hradů. Ono pravděpodobně ani vlastně o nic jiného, než právě o dobývání hradů nepůjde. To může někoho trochu zklamat, mně to ale dává naději, že *Siege* bude první hrou, ve které bude obléhání, "dobývání a bránění hradu" zpracováno alespoň trochu realisticky. Na druhou stranu jsem z dospodus přístupných materiálů nevycít ani nevykoukal nic, co by naznačovalo, že bude také důležité mít dostatečně zásoby jídla, přiměřeně odpočaté vojáky (příslí odpocáti mají zbytečně mnoho sil na útek) a mnoho jiných důležitých věcí, jako jsou dobré nabroušené meče, luky ze správné uleželého dřeva či dostatečné



ní nepřátele) a že k dobývání budete mimo luky a kuže s normálními či hoflavými šípy používat také katapulty (chciže li

případě jednotlivým vojákům v reálném čase. Na vše se budete dívat pohledem létající kamery, protože hra je (jak jinak?) kom-



**preview**

## Falcon 4.0



pevný stavební kámen na hrad. Zatím ale opravdu nemohu soudit.

Prorazit vám zcela jistě, jestě budete mít k dispozici kromě rytířů a lučištníků také špióny (nejspíše pro zjištování postave-

neprátele obřastňovat kameny nebo vroucím olejem je ryze na vás; o mě obliběné hořčí smole ani o morem nakládých kusech masa se autoři prozatím nezmíní, a to už vůbec nehovorím o rozvrácení morálky posádky hradu vyhlaďováním a následným bombardováním chlebem - uvidíme), obléhati věž (tzv. kočky), beranidla a žebříky.

Bitvu v *Siege* můžete naplňovat předem, a pak už se jen dívat, jak vaši vojáčkové padají k zemi, nebo se pokusit vrátit události do vlastních rukou a dátavat příkazy svým jednotkám po-

pětinně 3D. Podle *Teldaru* by se tak *Siege* měl stát náplní strategii, například arkádou. Svoboda v přípravě bitvy, na které by mělo hodně záležet, by měla být neomezená, možnost zásahu do bitvy v jejím průběhu by díky intuittivnímu ovládání měla být snadno použitelná.

Takže cože nás to vlastně řešitního listopadu čeká? Dvacet různě silně opěvňených hradů, dvacet vojáků (sedmeho listopadu jich může být až 200) s možností zahrát si po vše až pro osm hráčů, to vše ve slušivém 3D SVGA brnění.

—Leif Mongolson

**S**tírací bojový letoun F-16 Falcon stojí přibližně 12,8 milionů dolarů. Kdo nemá zrovna při sobě zmíněnou sumu peněz, a přesto by si chtěl s tímto strojem zaletat, má tu možnost v sérii leteckých simulátorů té nejvyšší kvality od firmy *Spectrum Holobyte*. Tato možnost byla poprvé hráčům nabídnuta již někdy v roce 1988 v legendárním prvním díle této série (recenze viz Ex6). Již tehdy autori o hre tvrdili, že kdo zvládne letání s jejich simulátorem při zapnutí všech rušivých momentů, se kterými se piloti v běžné praxi setkávají (hráčům

# NOVINKY

ale byla dána možnost tyto efekty vypnout), může směr po rýdenném seznamování se s krušeným kokpitem a po nezbytné fyzické přípravě usednout za knypel F-16 a vzletět k oblacům. Předposlední *Falcon 3.0* se dostal na pulty obchodů s počítačovými hrami v prosinci 1992

a možnosti regulovat její náročnost pro procesor i s podporou mnoha 3D grafických akcelerátorů. Mód kampaně ve hře počítá celou obrovskou válku se všechny jednotkami nerázivé i závislou tom, zda a jak letáte a plníte bojové úkoly. Program pro modelování chování letounu a zbra-

hledněny všechny grafické karty a platinový ovladač Direct3D. Využívá také svých vlastních ovladačů pro 3D grafické akcelerátory, jako jsou 3DFx, Rendition, Cirrus Logic a několik dalších. Rozlišení ve hře je volitelné od 640x480 až po 1280x1024 bodů s rozlišením

chu poloostrova. Takož zpracovaný je celý poloostrov, takže můžete podniknout okružní let nad Jižní i Severní Koreou bez



a společně s následně vydanými softwarovými přídavky *MiG-29* a *Hornet Naval Strike Fighter* byl vydán v jednom balení pod názvem *Falcon Gold* v roce 1994. Poté se zem nad *Falconem* slehla a legenda se pomalu vyrážela.

Do této chvíle se změnilo ve světě počítačů velmi mnoho. Objevily se Windows 95, nové grafické akcelerátory, rychlejší procesory, nová softwarová zpracování simulátorů letu. A tak není divu, že po dvou a třech čtvrtinách roku, kdy je téměř dokončen, se znova hlásí násilovný *Falcon* o své přiznivce a fanoušky, kteří mu za ty předloní měsíce (někteří) zdřhli ke konkurenci. Co na nás tedy jeho tvůrci připravují?

Změnilo se téměř všechno. Grafika je kompletně celá nová,



bylo přepsán s cílem dosáhnout co největšího přiblížení k realitě. *Falcon* byl od začátku koncipován jako hra pro vice hráče, i když je samozřejmě možná hra jednoho hráče s počítačem, který přebírá úkoly ostatních pilotů potenciálně hřených lidmi.

Grafika je fantastická. V programu jsou všemožné zo-

800x600 jako výchozí, všechno vyvedeno ve high-color módu (65.000 barev).

Celá hra se odehrává nad Korejským poloostrovem. Autoři nejdříve použili satelitních snímků a geografických dat pro vymodelování povrchu, který pak pokryli texturami za použití leteckých snímků povr-

že všeho vojenského, od označení severokorejských a čínských MiGů až po kamufláž pozemních jednotek, díky které je nejdou ztratit z očí na rychle ubíhajícím zemském povrchu. Vyletíte-li dosažitelně vysoce (asi 55.000 stop) za denního světla, objeví se na obloze hvězdy. Ty jsou vždy, ve dne



i v noci na svých místech, takže vyznáte-li se ve hvězdech trochu více, můžete se podle nich orientovat. Mimo to se rádřum otáčejí antény, střílny vozidel míří na prolétávající letadlo, jednotky se přesouvají a bojují, nepřátelské letouny při vašem objevení vzletají z hangáru, prostě tam dole to taje.

Na začátku hry si budete moci zvolit ze čtyřech herních možností. První z nich je



zbroj, jejich startovní pozici, stupně pilotovacího umění těch, kdo je ovládají (pokud je ovládá počítač, přirozeně) a mnoho dalších. Dogfight je koncipován jako hra pro 16 hráčů, kde za zbylých 15 pilotů může zaskakovat počítač. Piloti jsou rozděleni po čtyřech do čtyř skupin. Dogfight obsahuje dva scénáře. Furball a Matchplay. V prvním z nich jde o to být posledním mužem s strojem ve vzduchu, střít do té doby, než budou všechni ostatní v troskách. Druhá volba Matchplay je orientovaná na týmy. Zvolíte, jaký je počet sestřelů nutný pro vítězství, a první tým, který toho počtu dosáhne, vyhrál. Týmy mohou být složeny z jakýchkoliv kombinací lidských a počítačem řízených pilotů.

Třetí volbou, tou, která si zaslouhuje největší pozornost, je Campaign Mode. Od okamži-



výzbrojí a vám určeným množstvím paliva, můžete si, pokud chcete, dále upravit waypointy letadla, jejich pozice, členy letek, počáši, denní dobu a spoustu dalších věcí. Váš výkon v boji se okamžitě promítne do výsledců procesoru. Počítač určuje válečnou situaci v reálném čase a neustále bez ohledu na to, jestli ještě zrovna ve vzduchu, ale na druhou stranu přizúšuje své výpočty vašim výsledkům. Pokud si vyberete misi v méně důležité oblasti, vás vliv na průběh války nebude tak velký jako při správném výběru



sceňářů. Zaprvé, scénář vycházející se současné situací, armádu obou korejských států na okraji bezpečnostní zóny a válka vyprovokovaná překvapivým útokem severní Koreje. Zadruhé, severokorejské jednotky je zařazeno na předměstí Pusanu a americké posily u břehů Korejského poloostrova. A záštítí, americko-jihokorejské jednotky u hranic s Čínou, provokující konflikt s tímto komunistickým gigantem. Ví si budete moci vybrat z několika našíbrých misí a přejedete do mitnosti, kde se dozvete všechny infomace od zpravodajské služby, waypointy, čas nejvýhodnejší pro úder, informace o protiletadlové ochraně, letiště pro nouzovou přistání, atd. Poté, co podle vašeho výběru obtěžkáte křídla svého stroje libovolnou



Instant Action, pod kterou se skrývá možnost okamžitého vzletu do boje typu „já proti celemu světu“. Budete si moci navolit startovní formace, zvolit mezi vzdělým souborem či útokem na pozemní cíle a povolit nebo zakázat pozemním jednotkám střílet na vše letoun. Druhá možnost je Dogfight, letecký soubor, ve kterém si budete moci opět navolit nejrůznější věci. Například typy záčastněných letadel a jejich vý-

zbrojností a poslední možnost je Tactical Engagement, obsahující několik tréninkových misí a kompletní mission-builder, kde dostanete do ruky

všechny nástroje pro vytvoření bojového úkolu. Ten pak můžete s kamarády vyzkoušet ve hře pro více hráčů.

Jako hra tvořená od začátku pro hrávce hračky bude *Falcon 4.0* dostupný i na internetové hračkové síti TEN (Total Entertainment Network). TEN má exkluzivní práva na *Falcon 4.0* a MicroProse vlastní zase strategickou investici v TEN. V modele kampaně nejsou žádné rozdíly mezi hrou jednoho a více hráčů. Počítač kontroluje

na pultech obchodů, tímto obdobímu rozehnáne nebude.

—Fanatic

Tak něco podobného jste si mohli ještě na konci září přečíst na internetové stránce firmy Interplay Productions věnované hře *Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game*. Hrá, která je očekávána s velkým napětím hlavně mezi fanoušky RPG a adventur, neboť *Fallout* v sobě spojuje právě tyto dva herní žánry.

Hru roví lidé, kteří za sebou mají takové hry, jako je *Wasteland* nebo série *The Bard's Tale*, také

šlo k takovému menšímu zádruhu. Kontrolní čip pro čistění pitné vody dosloužil a vyjít ven ze sklepenu, který je obydlen už čtyři generace, je pro jeho obyvatele stále doslova traumatisující představa. I přesto, že nahore už pravděpodobně není záření smr-



všechny piloty a jednotliví hráči se mohou v průběhu hry libovolně přidávat. Existují čtyři metody připojení: obvyklé možnosti připojení přes modem a přímou linku (pro 2 hráče), kooperativní i soubojové mise), připojení pomocí LANu by mělo podporovat hru 20 - 30 hráčů a kampaně.

Hardwareové požadavky jsou, vzhledem k propočtem celého válečného konfliktu v reálném čase a i vzhledem k tomu, co vidíte na obrázcích, budou kruté a ještě krutější. Minimum čtající Pentium90 MHz, Windows95, 4xspeed CD-ROM, 16 MB RAM a SVGA grafickou kartou bude zřejmě ještě poněkud pozdněji (podle novějších názorů by to mohlo stačit tak na módu Instant Action). Realisticky by se dalo uvažovat o slušném běhu hry na Pentium166 MHz nebo Pentium190 MHz s velmi dobrým 3Dgrafickým akcelerátorem (např. 3Dfx, Rendition). Každopádně tyto vysoké nároky zaručují, že tu to budoucí, bezesporu vynikající hru si vyčítají hráči plně až v té době, kdy bude výkon počítače zase o něco větší. Zima letošního roku, kdy by měl být *Falcon 4.0*



**preview**

## Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game

**P**okračujeme ve vylehávání a odstraňování chyb. Máme nějaké problémy s DOSovou verzí a s houbou, ale... Stabilita hry je den ode dne lepší a pokračujeme v práci, dokud nepostříbíme (trozelená vypálené disku duplikátorům). Když jsem u toho postříblování, ještě nemáme určené nějaké pevné datum, ale už se to blíží. V příštích řádcích zde najdete další a novější informace... -16. září 1997



se příznivci RPG žádnu nemusí obávat, že by *Fallout* byl v rukou nějakých nešikovných nedušáků.

Příběh hry je zasazen do období v osmém dekádě po 3. světové válce, prakticky konci moderní civilizace takové, jakou ji známe dnes. Lidé, kteří se kdysi na první pohled zamívali do toho krásného sklepenu v obchodě „Krásná zahrada a sklep“, v němž prožili po skončení toho hrozného jaderného běsnění již osmdesát let. A nyní říci, že měli docela štěstí. To, co se zatím oděhrávalo venku, by moc neocenili. A právě v takovémhle bunkru, přesněji v čísle 13, do-

vívají děje, ale budete si jistí, že se bude jednat o něco velmi temného, nechurného a proradného, co ohrožuje vaše přibuzné (po osmdesáti letech to MUSÍ být všechni vaši příbuzní) v bunkru víc, než jen porouchaný vodní filtr. Na vaši dobrodrážďu cestě se nutně budete setkávat i s morálními dilemaři. Například v situaci, kdy najdete potřebný čip a budete se rozhodovat, zda zachránit obyvatele vašeho bunkru tím, že ohořit životy těch, kdo našený čip právě v té chvíli užívají.

Jak už to tak bývá v RPG hrách, postava hlavního hrdiny

různými činnostmi ve hře (většinou je to boj) získává body. Při dosažení určité hranice počtu bodů postava jakoby roste v různých oblastech svých schopností, posunuje se o dvořinu výše. Ve *Falloutu* je obsaženo 15 lokací, z nichž jedna každá v sobě skrý-

a využít licence na jejich herní systém *GURPS* (*Generic Universal Role Playing System*). Jednání však po nejaké době zkrachovala a *Interplay* vyuvinula vlastní speciální herní systém právě pro *Fallout*. Ten má v podstatě následující pilíře. Základní



a 6 dovedností bude pro různé jiné účely.

Dále zde vystupuje ještě jedna důležitá charakteristika vaší postavy, ovlivňovaná tím, jak se v hře budete chovat. Tato informace bude důležitá hlavně pro interakci s NPC postavami, které ve hře potkáte. Skrz tuto charakteristiky na vás budou pohlížet a vyplynou z ní jejich další chování. Když se budete chovat nepřístojně, může se vám

rakteristika výzoru navezená, podle které skupiny rozhodují. Také bude samozřejmě záležet na tom, jak dobré vztahy s svých chováním i mimo boj uděláte se svým okolím.

Větina hry, procházení po lokacích, hledání stop k dalšímu postupu, rozhovory s NPC postavami, probíhá v reálném čase, avšak při setkání s nepřátelskou postavou nebo když svým jednáním či čecími vyvoláte konflikt, přepne se hra do bojového systému na tyhle. Ten vám umožňuje pořádně si promyslet takтиku, vyměnit zbraně (mimo ohodení hra obsahuje obrovský arzenál zbraní od vležných druhů nožů, přes pistole a ostatní palné zbraně až po rakety a pára druhů granátů), přehodit zbroj a nebo prostě utéct z boje. Jako „zpráven“ budete mít v boji možnost zamířit vás úder či vystřelit na specifickou část protivníkova těla (oči, všechny konkreticky, tělo či slabiny (au)). Při použití raketometu

přehodit zbroj a nebo prostě utéct z boje. Jako „zpráven“ budete mít v boji možnost zamířit vás úder či vystřelit na specifickou část protivníkova těla (oči, všechny konkreticky, tělo či slabiny (au)). Při použití raketometu



stylu předdefinovaných charakterů postavy jsou tři: diplomatický, podvodný a bojovný. Hráč si samozřejmě může vytvořit postavu podle své libosti, nebo vybrat jednu z těchto tří předem nadefinovaných postav.

Rozdělení ras je následující: bíloch, černoč, asijský mutant, ti všichni jako muži či ženy. Nakonec jsou to základní vlastnosti, do kterých se promítá příslušnost k určité rase a kterými se od sebe liší i jednotlivé osoby. Jsou to: Síla, Vnímavost,

Výtrvalost, Charisma, Inteligence, Hbitost a Štěstí. Hráč prochází hrou a jak získává více a více hodů a stoupá po úrovních, 18 schopností postavy, mezi nimi tak základní dovednosti jako ovládání jednoduchých zbraní, ale i speciálně značené jako například lékařské, vědecké či hráčské, se podle vašeho uvažení zvyšují tam, kde si myslíte, že by se měla vaše postava více rozvíjet. Rozdělení dovedností bude přibližně takové, že 6 dovedností bude bojových, 2 uzdravovací, 4 zlodějských

stát, že získáte pověst opilce, závislého na drogách, vraha dětí, atd. V opačném případě z vás může být třeba šampión.

Tím se dostáváme k další důležité informaci o hře *Fallout*. Nebude mit možnost hry pro všechny hráče. Mezi naši v průměru velmi inteligentní hráčskou populaci se to však většinou rozruchu nenadalilo, ale v zahraničí musí autoři trpělivě vysvětlovat, že tento typ hry by multiplayerní mod nebyl tím pravým ořechem a že tedy tento „nedostatek“ vyváží jinou featurekou. Tou speciální včetně pro uspojkování říčního davu je zapojení různých skupin do systému boje. Hráč samy tyto skupiny skládajíci se z několika příslušníků jednotlivých gangů a tlap, neovládá, ale může jim přijít na pomoc, uvidí-li je bojovat s někým, kdo je mu nepřátelský, nebo samy tyto skupiny se zapojí do boje po boku hráče. Zde přichází na řadu zmínovaná cha-

vá na padesát podílků, které nejsou všechny nutné k dokončení hry, ale jejich prostřednictvím získáváte zkušenosť užitečnou pro vývoj vaší postavy a jejich dovedností. Z těchto činností bude pocházet více než polovina zkušenosních bodů, které ve hře celkem získáte, zbytek si vydobijete v boji. Nebude se tedy jednat jen o nějakou arkádní RPG.

Znalců žánru jistě vědě, že pokud se řekne RPG, musí hned potom následovat systém, předloha, na které je ona RPG hra založena. *Interplay Productions* mají licenci na dva světy *AD&D* od firmy *TSR*, *Forgotten Realms* a *Planescape*. Pro *Fallout* plánovala firma spolupracovat se společností *Steve Jackson Games*

nebo plamenometu to však bude mít jen mizivý význam, že.

Slušná 3D isometrická a renderovací grafika, kterou můžete posoudit na obrázcích a v demu si vyzádá pro MS-DOS a Win95 verze nejméně Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 30-40MB na harddisku, SVGA grafickou kartu a double-speed CD-ROM mechaniku. Ve Windows 95 bude využívat také Direct3D 3.0. Ve vývoji je také verze pro Macintosh, která bude potřebovat minimálně PowerMac s 16000K volné paměti, CD-ROM, Systém 7.1.2 a několik speciálních extenzí, které budou na CD disku s hrou.

Už toho bylo dost a dost, takže si vychutnejte demo a vyhleďte listopad nebo prosinec letošního roku. Pak teprve uvidíme, zda jsme si tu povídali o nějaké podprůměrné hře, nebo jestli to bude bomba, jak si myslím já. —Fanatic

reportáž

# ETCS '97

KDYŽ LONDÝN ZA NOCI ZAZÁŘÍ NEONEM

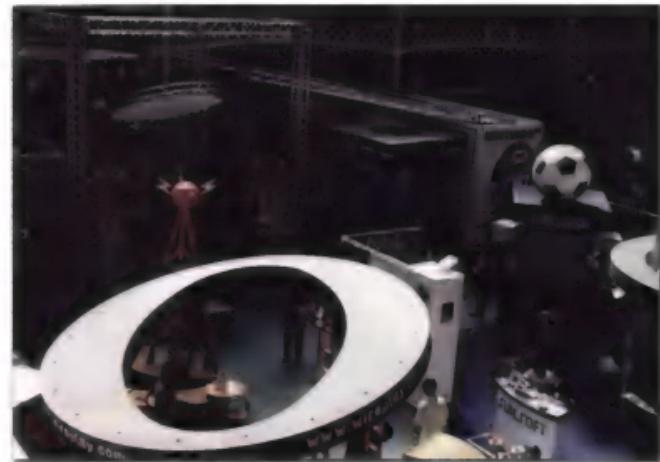
**C**haos. Traktory, zrma, Zeman, hnůj. Tak jsem si říkal, jestli jsou všechny větší výstavy tak zmatek. Vezměte si například takovou Země živitelku. Na první pohled totální chaos. Jenže je v tom systém. Traktory pole zdroju, pak se pochnojoj, zrno = zasadí a pan Zeman to zkriticuje. Na ETCS to je horší. Tam je totíž zmatek rafinované přítomností na několika, respektive na všech úrovních. Chtějte asi nebude zajímat, že vše začíná už samotném Londýnem, kde jsme bloudili pravidelně každý večer, a proto se přenesu rovnou do zmateku



Mistr Proper čistí čistí, že se sami dívají.

v Olympiu, místě konání ETCS, kde je možné potkat velikého červu s kulometem spolu s rychlobruslařkou, můžete navštívit hardcorevě silikonový stánek EIDOSu či gumolaminátovou příšernost Virginu, v rámci jedinobuď stánku uvidíte vedle sebe šachové figurky a kulometry, zelenou skákající potváru a Foxe Mulderu z Akt X (i když to vlastně k sobě docela pasuje) nebo všechnou mrkvíčku s formuli 1, a to už se raději ani nezmíňují o tom, co je možné vidět na jednom monitoru. Alespoň malé ukázka. Co říkáte na barokního andělčíka poletujejícího v cyberpunkovém 3D světě?

Ticho, klid, žít... Je sobota...



Smysl? Ne, proč

nejděle někdy ráno nejsípše dost pozdní... dobrá tedy... polodne. Po probojování se skrz vstupní zmatek, což po mnohaletem tréninku v pražské hromadné doprávě za takový problém nebyl, konečně vplouvám do samotného nitra výstavy haly. Po několika minutách nacházím jediný pevný bod v Olympia hali.

bez zvuků neběží, odhadoval na několik tišic. Bohužel mlčení televizi netrvá věčně. Jakoby nám to ticho chtěly vyhnadit, začínají využívat zvuky, za které by se nemusel stydět žádný zvukář hry se sci-fi prvky, a já se tedy opět, tentokrát v něco více pronášených, vydávám do haly.



Až začnu hrát fotbal. Je to docela pěkná hra.

Její press office, konkrétně židle v pravém zadním rohu, ještě konkrétnější sálek kávy. Během rády jen dvě televize, a to ještě bez zvuku, takže jistě chápate jedinečnost této místnosti ve srovnání se zbytkem haly, kde bych počet monitorů, které rozhodně

Acclaim Entertainment. První, co vzbuzuje mou pozornost, kterou nevzbudila ani silná černá káva, je NHL Breakaway '98 u stánku Acclaimu. Má probuzenou pozornost žel bohu zíjíste, je se zcela nepochyběně jedná o NHL '97, protorce NHL '98 se ještě nehrálo. Tím chci naznačit, že se jednalo o záběry televizní kamery. Elektronická podoba je v poznání horší, dokonce myslím, že je horší než některé jiné elektronické závratné ledního hokeje, ale to už ponechejme býsmy oku recenzorovou.

Ze stánku Acclaimu je dosud silně citit pach konzoli a PC. Český americký fotbal NFL Quarterback Club '98 nebo Constructor nová sim realitu strategie (realitimeová strategie tytu simcity: od ostat-



Kdo viděl Paty element ten ví, v čem je rozdíl. Tém, co ho neviděl, napovídá, že v té oblibě to nemí

nich realitimecovek ji odlišuje fakt, že zde budujete parky a podobné pro vás vše zcela zbytečné věci) mě tu dlouho nezdrží.

Infogrames. Mijim stánku Guillemontu se znuděným jakoby mařilárem střílejícím světlou pistoli na monitor. Pokaždé, když jsem šel kolem, byl očividně znuděnejší, otrávenější a nejspíš také zpocenější. Po třech dnech jsem měl intenzivní pocit, že po skončení výstavy se musí zákonitě budu brutálně opět, nebo spáchat sebevráždu. To bylo ovšem od této nemasicionální firmičky vše, proto pokračuju smířle dál navštívit staré dobré

Oceany, kteří už před nějakým časem byli adoprováni velkou herní matkou Infogrames.

Stan Blaskowcova tu s velkou pistoli během po velkém virtuálním světě ve hře Outcast, F22 se prohání vaduchem v simulátoru F22 ADF, m v celém plátně zmařené běhá růžový králík, a kdo si to sofistikovaně komentuje. Padá mi kámen ze srdeček, když se dozvídám, že tato plátek konzolovka Jersey Devil (ta to nebyl králík)

strategie šanci obstará proti Gettysburgu, odehrávajícím se v době občanské války ve Spojených státech, ale mám pocit, že nikoli.

Dělá muzika hrůz? Za zmínku také jistě stojí projekt Queen: The Eye. Z toho měla, co jsem viděl, samozřejmě nemohu soudit, mám však takový pocit, že se jedná o v hernině průmyslu dost častě spojení toho nejlepšího a na-

počátku stojí dvě vysoké běžové obudy, Jeníš před vchodem je obloudná fronta, proto mifm rádi k Eidosu. A dělám dobré. Kolik je u Virginu gumy, tolík je tady silikonu (nezaměňovat se Silicon Graphics). Jsou tu živé nadmíru vyvinuté ženské i mužské předlohy mlátičky Fighting Force, hlavní hrdinka akčního Deathtrap Dungeonu. Za Premier League Soccer a Championships Manager tu kupodivu není žádný fotbalista (ti už přišli jen na chvíli ukládat), ale rovněž několik sleden, které matěka příroda či Kaučuk Kraulupy obdařily vnaď, které jde jen těžko obejít. Chybí mi tu jen moretna nakažená krysa a drsné středověké strategické hry Plague a La-

tu k vidění letecké simulátory (Joint Strike Fighter, Flight Unlimited 2, Flying Nightmares 2, Team Apache - vychází by měly v tomto pořadí), simulátor FI a jíž vyle žmíneč sportovní hry. Trochu zvláštně tady mezi akcí nabýtými monitory, mezi reproduktory a akní mužíkou a mezi nepochybně akceschopnými ženami a muži působí na první pohled trochu pomalá taktiční realistickou fantasy strategie Myth: The Fallen Lords signa

zující pravděpodobně se blížící konec pseudo 3D polednu. Hrací plocha je totiž kompletně 3D, takže ty potoky krve, které se v Mytu součít podle ukázek permanentně pováli, uvidíme = všechn stran a úhlů. Už se těším.

Lara Croft. Největší pozornost však u Eidosu nepřipadala žádná a her, nybrž přítomnost protagonistky hry Tomb Raider, Lara Croft. Eidos chystá nahalé čekající dív před velké obrazovky a doslova do něj hustil své reklamní šoty. Jak jsem časem zjistil, nebylo úniku. Dav byl tak hustý, že jím byl schopen projít pouze po zoubku ozbrojený červ, který jak jsem musel sám uznat, měl více autority než redaktor Excaliburu, tedy já. Upoutávku na Tomb Raidera jsem si proto spolu s ostatními vychutnali asi tak dvacetkrát, přičemž jediným zpestřením byl člověk, který si ke kraji davu přistavil žebřík a s knihou v ruce začal cosi fanaticky vyklíkovat. Ke mne dolehlá

jen slovní spojení jako nový Bůh a podobě. Až později jsem pochopil, že je nejdéle o fanatického přívřečníce nějaké sekty, nybrž o reklamu na Populous III. Nakonec opravdu příliš stvoření spíše krásné než podobné hlavní hrdince, několikrát se nepřítomně usmálo, a několik lidí se vydalo, několikrát se podepsalo a odešlo. (I kvůli tomu úsměvu bych tam stál dvakrát déle. -pozn. red.)

Pozn. Stánek Eidosu získal



Král počítačových her. Ať už vám to líbí nebo ne.

bude prozatím jen na konzole. Mě osobě zaujmají dvě středověké adventinky (ta druhá strategická) Pilgrim a Silver, v kterých se jistě v Excaliburu ještě dočtejte.

**Eletronic Arts.** Nyní nás čeká herní výgrom Eletronic Arts, ve kterém EA sáboví spolu s EA Sports, s Bullfrog, s Originem, s Fox Interactive a s mnoha dalšími. Válečná stílečka Nuclear Strike, Longbow 2, Wing Commander Prophecy, devadesátosedmikrát basket, hokej, fotbal, golf a NASCAR, Moto Racer, Test Drive 4, X Files od Fox Interactive, ale hlavně Maxis naprostě skvěle vypadající další bullfrog Populous: The Third Coming, a... pozor... Sid Meier's Gettysburg! Uvidíme, co z toho nakonec vyleze, ale na první pohled to vypadá, že jinému tvůrce legendární Civilizace bude rao po néjakou dobu spojováno s přívlastkem geniaální. Nevím, jestli má nějaká jiná bitevní realitmová

prostřím odpadem. Myslím, že celou věc nemusím dálce rozehrábat, když například, že ve hře je použita hudba skupiny Queen, kterou rozhodně za odpad nepovapuju. Možná se ale myslím a hlavní hrádina schválně piše uchem.



Prokletá konkurenč!

**Eidos Interactive.** Už z dálky mě láká bezvará obliudnost Virginu, do které vedou gumové rovněž obliudné schody, u jejichž



Poznáváte ji? Já ne.

ra z Tomb Raidera. To ještě neuříš, že mi polovina mého právního splní.

**Herní žen.** Stánek jednoznačně věnován Tomb Raider II. Podle očekávání vypadá naprostě slově. Zajímavá je také akční hra Daikatana, první samostatný projekt Johna Romera, přeběhlíka z ID Softu, který stojí např. za legendárním Doomem či Quakeem. Mimo akční hry a milátičky, kterých připravují Eidos opravdu požehnané, jsou

# NOVINKY

v Excalibur awards železný meč (jediným členem poroty jsem já; cena nebude nikdy předána a Eidos se o svém vítězství nikdy nedovíd) za největší permanentní i krátkodobé zahruštění lidí na jednom místě.

**MIB a spol.** Hry měly k filmům vždy velmi blízko. Mnohé si našly ve filmech předlohu, některé sí z nich přijely herce, poslední dobou sí snad všechny půjčují alespoň jejich hlasy. Jen interaktivní filmy jako herci znář se naštěstí zdají být definitivně odespaný. Ne vždy ale měly blízko filmy ke hrám. Díváte jakoby filmový průmysl hernin pochladal, jenže když ekonomické ukazatele začaly bláhat, že herní průmysl se na ten filmový dotahuje, věci se velmi rychle začaly měnit. Nepřekvapí projekty Fox Interactive, která má i Twentieth Century Fox poměrně dosud blízko jako Virtual Springfield či The X Files. Proč ne. Lišky mají zdvojnásobené zisky, které se baví a já mám o čem psát. Všeobecná spokojenosť.

Filmové projekty na počítačích. Co ale překvapilo byla fotovost Gremlinů, kteří uvedou Men In Black asi ještě v roce 1997. Ještě milejší mě překvapilo samotné demo na MIB. Jedná se o akční adventku typu (a nejspíše také kvality) Dark Earth od Kalista, jednoho z největších hitů sezóny, okoufěnou velikou hřstí amerického humoru. Jen tak mimo hodem k vidění byla na ETCS také technologie pro snímání pohybu motion capture, která byla v obou projektech použita, podobně jako v mnohna jiných hrách.

A když už jsme a francouzského Kalista, nelze se nezmínit o jejich nové akční hře The Fifth Element, na které spolupracují s firmou Gaumont Multimedia. I když mám jisté pochybnosti, zda se neopakovatelný audiovizuální zážitek s filmu podaří automaticky přenést na monitory.

CUC Software Interna-

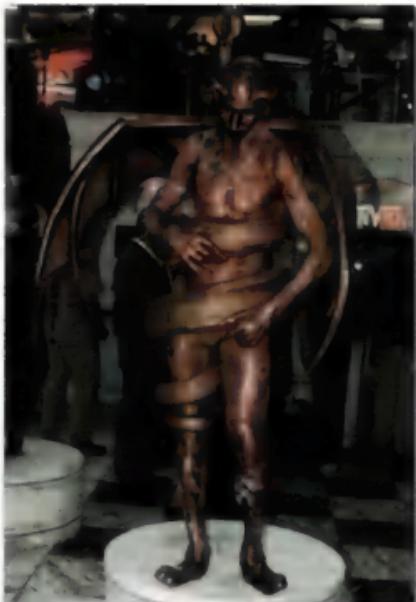
tional. Podívejme se teď ale blíže na jeden nevábně vyhlížející stánek firmy, která by se svým názvem v Čechách jen těžko prorazila. Vynechat CUCy visák nemohu, protože to by znamenalo vynechat také Sierra a Blizzardy. Na druhou stranu je velmi těžké referovat o nových CUCákých projektech, protože v jejich stánku byla permanentně třetina počítaců spadly, z toho jeden či dva dělaly totík populárními chybami hláskami Windows výbornou reklamu Microsoftu. Proto jsem se až při prohlížení prospektu a demo CDček dovedl. že Sierra chystá na listopad Hellfire: Diablo Expansion Pack nebo fan-



Přimyslete si vedro, pach laminátu a zážitek je dokonalý.

tasy strategii kombinující prvky realitu s kolovým systémem Lords of Magic, že realitovou strategie s kriminální zápletkou Police Quest: Swat 2 vypadá vzhledem skvěle, že RPG či podle AD&D od TSR Birthright 2 má divnou grafiku, že trochu lépe už vypadá Quest for Glory V: Dragon Fire, na který si však budeme muset počkat do února, stejně jako na příhody malého trolla inspirované Warcraftem, tedy na novou adventuru od Blizzadru, a že akční Half Life nebude jen další klon Doomu.

**Virgin Interactive.** Když už píši o těch nevábnostech, tak se konečně podívám do jíž zmínované gigantické obloudnosti Virginů. Fronta tu už dávno není, ba dokonce to vypadá, že to téměř zeje prázdnoutou. První asociace, která přichází, je loděnice. Pach laminátu, dusno, pot. Pravda je, že v loděnici nenajdeme Lucas Arts, ani Westwood Studios, jen



Růsobivá socha, že, ale když na vás z ního nic vybaťne?



Electronic Arts se svou filozofií, třeba krk, hlavně vidi všichni.

těško bychom tam hledali Star Wars Supremacy. Jedi Knights Dark Forces II, hitovku The Curse of Monkey Island, Broken Sword II, či naprostě brusální akční adventku Resident Evil. Pár maniaků rády něco hrají, zbytek venku dýchá. Jdu také dýchat.

**Letem světem respektive halou.** Asi nejčastěji jsem zálerával malinkému stánku Kalista, kochat se Dark Earthem, nebo hrát jejich skvělé automobilové závody Ultimate Race. Reklámy, že co se hratelnosti týče, tento skromný projekt Kalista pře-

konává ambiciozní projekty mnoha jiných firem. Stejně tak grafika, jak si u této firmy asi budeme muset začít pomáhat zvykat, jin zcela bez chybíčky. Jinak nemohu opomenout, že firma Kalisto Entertainment dosáhla železný meč Excaliburu za nejsrdcenější příjem (rozuměj příjem naší výpravy).

Také zajímavý byl let k Interplay. Dobře vypadá akční adventka Die by the Sword, výborně vypadá další Star Trek adventura tentokrát s podtitulem Secret of Vulcan Fury, ve které budete odhalovat temnou minulost historie Vulkanců, dost ubohé až budou závody na motorových clunchech Powerboat Racing. Celá Interplay by ale nepochyběně zapadla se svými projekty do herní sedi nebyly skvělých a úchylčných Shiny Entertainment. Už jsem nazarciál něco o andělícoví v plenkách poletujícím 3D cyber světem. Vězte tedy, že

příběh se bude motat kolem Armagedonu, vyváženil si všechno mimo a jiných každodenních růstech, kterých máme všechni plnou hlavu. Také v lednu '98 u Messiaše (Messiah), hry s podtitulem: „Konec světa nemusí být tak špatná věc...když jste anděl.“

**Miss sympatie?** Ted přelétne Interactive Magic se strategií Seven Kingdoms, Telstar Electronic Studios Ltd s jejich středověkým simulátorem dobývání hradů Siege a Cryo Interactive Entertainment se snovou Dreams to Reality, protože témto hrám se podíváme podrobněji na zub v preview, a přistaneme až u firmy Novalogic Ltd. Ti totiž kromě dalších pokračování své všeobecné série chystají něco zcela nového, jiného a převratného. Přes velké nalehání se nám z Nikol, která mimořádem v anketě, které jsem se opět účastnil pouze já, vyhrála miss sympatie, nepodařilo dostat žádnou konkrétnější informaci, mimo to, že na tomto projektu bude dělat dosavadní rým Nova Logici a že to bude opravdu zcela jiné, než na co jsme byli od výrobce Commandezy zvyklí. Já jsem ale odletál s pocitem, že ani Nikol pořádně neví, o čem vlastně mluví.

Proletávám kolem hry Riven: The Sequel to Myst, snad ještě hezčího pokračování prvního dílu Mystu, kterou tady předvádí nová součást kolosu Brotherbund firmy Red Orb Entertainment, mimožně graficky také velmi krásnou adventuru

stánku firmy Software 2000 a já nemohu odolat.

**Stojí snaha za ocenění?** ...Po několika minutách vzpamatovávání se z šoku... Trochu mi uniká

otřeseného dokáže představit. Další hru Der Fluch der Azteken už ráději moc nezkoumám.

Mám pocit, že pro dnešek jsem už dolátel. Jsem si vědom toho, že jsem vynechal mnohých

Playstation. Po návštěvě Sofwaru 2000 jsem se musel zas vrátit na zem, a nohy mě nenesitelně bolely, takže se už nepodívávám k Activisionu, kteří měly opravdu pěkný a originální stanek a dostaly železný meč Excaliburu za umělecké ztvárnění, neuvidíme ani Microprose s Team 17 a s dérky, nebude se s Microprose ve strategii Age Of Empires jezdit na slonech, neopitoce s SCI a nezahrájeme si velmi ošklivý a brutální Carmageddon a minime Take 2 stejně jako UBI Soft, který dělá simulátory formule 1, jenž „je rozhodně lepší než všechny jiné strategie“, o čemž jsem byl ujištěn alespoň třikrát.

Větře nebo nevěřte, ale já, který má rád Playstation, asi jako studenten hrachovou kaši v menze, si teď pojdu odpočítat do sekce věnované této právě konzoli. Nejde jen o to, že si tu můžu sednout a čučet na velká plátna, nebo hrát velmi stupidní, zároveň však velmi nenáročné hry. Táhle část výstavy má totiž jednoznačně nejlepší atmosféru. Je takova... no... zkrátka v pagóde, jak by řekli holci z Auric Visionu.

S panem ředitelem, který rovněž Playstationm příliš neholduje, jsem si příjemně zahádval, jak je ten simulátor traktoru pomály (až po minutě zufiřivého závodu jsme zjistili, že máme manuální fazenu a že jedeme stejně na jedničku), vypil jsem si dílus (až posléze jsem zjistil, že nebyl určen pro mě) a tel si zahráhl Tekena III (tentokrát jsem zjistil okamžitě, že to není dobrý nápad, protože mlátičky nehrájí a přitáčí se na ovládání růček hochů, co stáli u automatu a kteří často vypadali, že si hrani této hry trénují na ulici, mi neplíšlo právě vhodně). Pak se ale na plátnech objevila nejaká smysl nedláždající císla, hubba utičila, světla se rozsvítla a já byl spolu s ostatními vyhoštěn zpět do ulic nezvykle slunečného dne pozdně odpoledneho Londýna, abych mohl v některé z hospodíků po celý večer psipisvat na kontu paní Diany.



Už taje

jak někdo může mít tu drzost a na veřejnosti představovat takový pavilon, jakým simulátor létá-

herní giganty, a je pravdou, že jsem místo věnované Sofware 2000 mohl věnovat firmě BMG,

Blue Byte nebo Empire či Hasbro Interactive. Chťel jsem ale na příkladu ukázat, že ne každá hra dnes musí být zákonitě alespoň v něčem dobrá a že i na světový trh se dostane mnoho stoprocentního odpadu. Jinak firmu Software 2000 siče neponvídáme slídy: „jen tak dál hoši.“

ale určitě jim pořejeme hodně zdaru do budoucna, protože když už ní, tak alespoň snažhu je třeba ohodnotit.

jíhož talíře uplácaný touto firmou nepochybňuje. Nemá cenu vám to nejakej konkrétně lílit, protože jen malokodlo si něco tak



1. Chudák Billy. 2. Co si myslíte o nové vyhlášce? 3. Možná si pánonové od motion capture mohli vypožít někoho z Eidosu.

The Island of Dr Moreau od firmy Pygnosis. Izometricky viděnou fantasy chodíčku mlátičku Elric vidím už jen z dálky, protože mě cosi velmi silně táhne ke



# NOVINKY

Invex

## Excalibur na Invexu

OS ARTHUR NA NEJVĚTŠÍM POČÍTAČOVÉM VELETRHU VE STŘEDNÍ EVROPĚ

**I**nvox. Rok se s rokem sešíl a veletrh počítačové techniky Invex-Computer, tento rok zahrnující i populární doprovodnou akci Come in Future, je na obzoru. Organizatorky jsou jisté dobré připraveny a ani desetisetice návštěvníků je nerohází. (Ioni navštívilo Brněnské výstavisko okolo sto tisíc lidí).



15. - 17. 10. 1997

13. - 14. 10. 1997 odborné a tiskové dny / Press and Trade Visitors Days

my, multimedia, hacking aj., ale především, bráno a naše položku, dozvězte se, že o tom všem se můžete dočít v našem časopisu. Excalibur najdete v pavilonu K1, tedy v pavilonu závěceném počítačovým hram. Ať to berec

odvěří. Bez znalosti hardware se dnes neobjede nikdo, kdo chce mít s počítačem co do činění a multimediální programy, encyklopédie, slovníky uvítá každý, kdo nemá počítač doma jen jako hrací automat. Váššímu do nové épy (pravda, je to trochu oftepáné).

**Excalibur a Invex.** Mnozí z vás pamatují stánek Excaliburu z loňského Invexu. Plocha velikosti rozloženého vyžehleného kapesníku, na které se tisíci unavený člověk mezi haldami starých čísel. Změna! Takovýmto polovláčným akcím je konec. Excalibur konečně má co nabídnout a od Invexu se bude odvjet i vyšší forma existence našeho časopisu.

Trumfem bude cover-CD, prodělávající momentálně zásadní změny.

Excalibracký stan (opravdu se tomu nedá říkat stánek) bude jistě dominantní, protože se vám stát, že byste ho pohlédlí. Megaprojektor a reproduktory na vás budou chrát informace o našem novém CD.

Excalibur CD by mělo být také pomocníkem, který poradí méně majetným, kteří si nemohou kupovat všechny hry a tak se rádi rozhodnou podle hodnocení či popisu našeho redaktora. Excalibur však obsahne i další

shifter ho využijí i amigisté). Navíc si ve stánku Excaliburu budete moci Arthura vyzkoušet sami, ať již na PC, Macovi nebo na Amize. Dále bude k vidění jednoduchý a bezproblémový instalátor Merlin, který bude eliminovat občas se vyskytující problémy při instalování a odinstalování programů. Také si budete moci vyzvednout anketní lístek, ze kterého bychom se rádi dozvídali vaše představy o Excaliburu. Tyto lístky budou samozřejmě slosovány a vítězům se bude budou ceny z oblasti počítačových her líbit.

**Excalibur, Invex a budoucnost.** Je velmi obtížné dělat Sybila (je to ženský „pozn. ml.“), ale doufeme, že nebudu daleko od pravdy, když řeknu, od Invexu bude kvalita Excaliburu neusmíšet stupň. Naše cíle jsou zřejmě: pravidelnost, aktuálnost a kvalita. Většinu se tito jedině akci nenecháte ujít a sejdete se s námi u našeho „stanu“ a sami se přesvědčíte, že nemluvíme do větru. –Filip Klimeš

### hacking

## O hackingu

OD HISTORIE  
K DNEŠKU

**Z**e se lidstvu podařilo vyhubit několik živočišných druhů, je všeobecně známo. Méně se už však ví o tom, že se mu podařilo nový druh vytvořit. Byl poprvé zpoprvé zpoprvé v sedmdesátních letech v počítačových laboratořích MIT a od té doby se stačil rozšířit po celém světě. K životu mu stačí malo: požadavky na výživu nemá tento nový druh nijak přehnáne a znečištění životního prostředí mu něčini také žádne zvláštní problémy. Pro svou exi-



Co si vlastně pod slovem Invex představíte? Někdo může fíci davy lidí, strážidelský čev, upajdané nohy, drahé pivo... ne možná. Invex je především žánce. Potřebujete nový počítač, chcete nejjednodušší příslušenství, chcete navázat kontakt s firmami, získat reklamu? Máte možnost. Zajímáte se o novinky ve světě computerové techniky, myslíte si, že virtuální realita je odepisán? Existuje již speciální mozkový čip nebo alešpov prototyp? Na všechny tyto otázky vám může dát odpověď právě tento veletrh. A nejen to, tato akce ukrojí nároky růžej největších maniaků, zajímajících se o nejrůznější vzdělávací progra-



stenci vyžaduje jedinou nezbytnou podmítku: počítače. Přestože jeho výkum není dosud plně ukončen, byl již prokázáno, že nový biologický druh není jednotlivý a že se jednotlivé exempláře od sebe výrazně liší, stejně tak, jak se liší

zcela využili ze své společnosti a označují je jako „crackery“. V angličtině slovo „hacker“ znamenalo původně čemeslníka, který vyráběl nábytek s pomocí sekry. Sloveso „hack“ znamená totiž v jednom ze svých významů „štípat, oseká-

vat“ a podobně legrácky. Nezmíte ovšem zapomenout, že většina hackerů svými aktivitami zasahuje do obou oblastí.

**Robin a Tuck.** Hacking není omezen jen na počítače. Žádná z výše uvedených defini-

sotvá údaje v systémových soubozech, ménit základní adresovou strukturu, znemožňovat monitorování systému a podnikat další zajímavé věci. Motorola následně zcela podle předpisu okamžitě uvedomila systémové administrátory firmy

Xerox: zaslala jim zprávu na stupni nálehavosti „včera bylo pozdě“. U Xeroku na varování však nikdo nezareagoval: buďto to nebrali vážně, nebo prostě byli zrovna zařazeni důležitým úkoly. Přesly měsíce, Lidé od Motoroly znovu zkoušeli systém Xeroku, a znova narazili na tytéž slabiny. Aby tedy demonstrovali závažnost problému, napsali dva stínové programy a nazvali je „Robin Hood“ a „Otec Tuck“. Jednoho dne přišel systémový operátor firmy Xerox do práce a zjistil, že se mu na počítači odebírá fada zajímavých věcí. Diskové mechaniky se otáčely se zvýšenou rychlosťí sem a tam, takže to vypadalo, jako by měli každou chvíli odpadovat. Paměťové

jednotky s magnetickými páskami vypovidaly uprostřed čtení poslušnost a vše vyrcholilo, když se na systémové konzoli objevily první textové proslovysto: to se oha zbojníci přiblížili překvapen obsluze a začali se na vzejít častovat šťavnatými nadávkami a veselymi průpovídkaři. Operátor zavolal správce, který se zhoubal do systému a po chvíli příslušné stínové procesy objevil. Řešení se zdálo být jednoduché: stačilo prostě procesy „killnout“. To však ani zdaleka nebyl konec. Jakmile správce „odstřelil“ proces X, mohl ten překvapen sledovat na obrazovce tuto komunikaci:

- kli! X

- X: Ach, otce Tucku, dostali mě! Modli se za mou spásu!



jednotliví lidé. Nicméně se pro všechny představiteli tohoto druhu vžilo jediné označení: HACKER.

**Znovu kdo je to hacker.** Samotné slovo „hacker“ je možno najít dokonce i v anglicko-českém slovníku, označuje tam počítačového podvodníka. Také laická veřejnost, pokud o existenci rohotu slova ví, si pod ním představuje jakéhosi samorosta, který se zajímá pouze o počítače a zejména pak o to, jak obejít bezpečnostní prvky informačních systémů a jak si přivlastnit nějaký ten milion. To je ovšem představa zcela mylná, většina oprávových hackerů by se proti takovému obvinění rázně ohradila. Oni podobně lidi

vat“. Celkově má podle Oxfordského slovníku asi 70 různých významů. Podle rkv. Slovníku hackerského žargona znamená „hacking“ ve svém všeobecném tvaru „dokonalou a správnou aplikaci lidské geniality“, bez ohledu na to, zda je výsledkem příslušné činnosti počítacová hra nebo program pro výpočetní dráhy raketoplánu. V každém případě často nezbytný pozorovatele než obdivovat dokonalost lidského ducha, který něco takového dokázal vytvořit. Druhým významem pak může být „kreativní a praktický žert“. Tento význam byl obvyklý pro neznalé lidi pochopitelněji a patří sem například hrátky se superzájrnými daty americké armády, tvorba počítačových

cí se také o počítačích vůbec nezmíňovala, dokonalou ukázkou hackingu může být například zápletka filmu Podrác. Počítače ovšem přinesly zcela novou dimenzi a pro lidskou vynáležavost se otevřelo tak široké pole působnosti, o jakém se předtím ani nezdálo. První popsaný a evidovaný případ počítačového hackingu se nedohrál kupodivu na MITI, ale postarali se o něj pracovníci Motoroly. Ti jednoho dne obdrželi relativně jednoduchý zprávob.: jak obejít bezpečnostní ochranu počítačového systému společnosti Xerox. Povedlo se jim napsat dávkový soubor a spustit jej v master režimu, takže měl pak ničím neomezený přístup k paměti. Program proto dokázal přepi-

# NOVINKY

- X off - aborted  
- Y „jen neckles“ na myši,  
Robinie! Víšák já ty řešivo ho-  
chy převezou“  
- X: „Díky, starý brachu!“

Každý ze stínových procesů dokázal rozpoznat, že byl druhý proces ukončen, a v okamžiku několika milisekund obnovil jeho činnost. Bylo proto nutné přerušit oba procesy současně (což bylo velice obtížné), nebo počítat znovu nastartovat. Systémový správce se rozhodl pro jednodušší, tedy druhou možnost. Jaké víšák bylo překvapení, když se po opětovném nastartování systému na obrazovce znovu ozvali Robin s Tuckem! Ukázalo se, že se oba procesy bezpečně usadily v bootovacím sektoru. Jediným řešením bylo tedy bootování z nedotčené bootovací pásky, což se nakonec podařilo. Nedlouho po tomto incidentu Xerox problém s bezpečností svého systému vyřešil. Není prokázáno, že by kdokoliv od Motoroly byl pohnán k zodpovědnosti.

**More magic.** Z rodilého hackerů - z MIT - pochází další historka, která také dobré vyjadřuje povahu hackerství: Jednoho dne přišel operátor počítačových systémů k tehdy ještě modernímu počítači PDP-10 a povídal si jakési malé krabíčky, která byla zevnitř připevněna na skříň počítače. Zcela zřejmě šlo o jakýsi spinač podomácku vyrobený některým z místních hardwarevých hackerů. Operátor měl pochopitelně obavy na spinač sahat - nikdy nestál dobré něco zapínat nebo vypínat, když nevítal přesně, co to udělá. Nikdo ne-přítomných lidí o ničem nevěděl, a tak se správce jal spinač podezřívající zkoumat. Spinač měl dvě polohy, označené obyčejnou tužkou jako „magic“ a „more magic“, momentálně byl v poloze „more magic“. Vedl z něj jeden drát, který končil kdeši hluboko v útrobach počítače. Toho operačára urvdilo v tom, že jde o nějaký vtip. Většině lidí je přece zcela zřejmé, že každý funkční spinač musí mít výstupy dva.

Operátor tedy vyzkoušel přepnout spinač do polohy „magic“. Počítač okamžitě zkolaboval. Všechna na oddělení se vyděsili. Do zařízení zapsali výpadek jako náhodu a před znožováním systému dali pozor, aby byl spinač v poloze „more magic“. Když se o příhodě dozvěděl jeden z místních hackerů, nemohl tomu uvěřit a pochyboval o soudnosti všech přítomných svědků. Zašel tedy k počítači a dkladně si jej prohlédl. Spinač byl stále na svém místě v pozici „more magic“. Hacker sledoval druhý konec drátu a zjistil, že je připojen k uzemnění! Nejenže byl spinač absolutně nefunkční, ale navíc byl připojen k takovému místu, kde provoz počítače nemohl nijak ohrozit. Hacker tedy spinač přepnul. Počítač okamžitě zkolaboval. Sesla se velká válečná porada, spinač byl odmontován a počítač byl spuštěn bez něj. Od té doby slo všechno bez problému. Legenda praví, že je spinač dodnes na MIT k vidění v jednom místním sklepku, pochopitelně stále v poloze „more magic“.

**Ontogeneze** hackerů. Zárodek hackerů se v člověku probudi pravděpodobně v okamžiku, kdy poprvé usedne ke klávesnici. Od té doby je víšák vývoj jednotlivých typů pozoruhodně rozmanitý, pouze je nyní jednotlivá žena. Naprostá většina uživatelů osobních počítačů zůstane ve stadiu read-only (v originále „read-only users“). Toto označení hovoří samo za sebe: jedná se o typ lidského počítače, který je hraní her, ke čtení elektronické pošty nebo k vyplňování tabulek. Titul lidé mají k hackerské opravdu daleko a vyrávají vlastní komunitu „normálního světa“ nebo „normální reality“. Rozdíl je opravdu markantní.

**První krůčky.** Dalším vývojovým stadium jsou rkv. „users“. Jedná se o slovní hříčku se slovy „user“ a „loser“. Zatímco první slovo označuje pouhého uživatele, druhé označení nepatří zrovna k lichot-

kám a vyjadřuje značný despekt vzhledem ke schopnosti adresátu. Následuje stadium „terminal junkie“. Nyní již uživatel získal základní znalosti opeřeného systému, začal se prokousávat adresovou strukturu a psát jednoduché programky typu „hello world“. Značná kategorie takových uživatelů již nezpůsobuje dál a pocítí i silně uspokojení, že dosáhla až tak daleko. Kromě označení „terminal junkie“ se vžád také název „wannabee“ (radoboyzivateli). Celači hackerů začíná za tímto bodem. Budoucí hacker není spokojen s tím, že je pouhý „wannabee“, a začíná se o systém zajímat více do hloubky. Dosává se tím do rkv. larvalního stadia („larval stage“).

**Počítačová larva** se žije sezením u počítače a snahou n co nejlepší pochopení operačních systémů, programovacích jazyků a síťových struktur. Počet hodin strávených na klávesnici se zvyšuje neprímo úmerně k počtu hodin věnovaných vedejším potřebám, jako například potrav, spánku nebo osobní hygieně. Právě v larvalním stadiu si uživatel zkouší, kam vůně se může nalagovat, a osvojuje si přitom nejrůznější figly, jak ošidit ochranné systémy a získat potřebná data. Výjimkou nejsou „tahy“, kdy larva stráví u počítače řeba tříce šest hodin v jednom záthu. Délka larvalního stadia se liší případ od případu a na jeho úspěšném absolvování závisí další osud budoucího hackerů. Obecně se dílá, že totiž stadium trvá od několika týdnů až do dvou let, přičemž průměr se pohybuje kolem sedmi měsíců.

**Závěrečné stadium.** Z larvalního stadia přechází larva



přímo do závěrečného stadia hackerů, příčemž stadium kukly uplně mijí. V reálném světě jsou pravděpodobně nejnájemnej tzv. „crackefi“, o kterých už byla řeč dřív a kteří jsou všechny objektem novinářských článků. Živí se bankovními podvody, narušováním ochranných systémů, krádežemi přísně tajných dat z archivu Pentagonu a jinou neplíš žádoucí aktivitou. Mezi hackerky nejsou příliš oblíbeni, zejména proto, že hacking si rádi zakládají na své inteligenci a narušení ochrany systému povahují za pouhou banalitu. K dobrým pravidlům hackerské etiky patří to, že po narušení systému odesíle hacker správci příslušné sítě zprávu, pokud možno z konta superuživatele, a oznamí mu kde slabinu našel a jakým způsobem ji lze odstranit.



Hackeri většinou tvrdí, že crackeri jsou nevyvinutý druh, který nemá na práci nic lepšího.

**Asociálové.** Některí jedinci však pokračují ve vývoji dale a skončí některým z následujících způsobů. Psychicky méně odolné povahy podlehnu počítacovým virtúm a stanou se z nich „computer geeks“. Tentou druh dokonale naplňuje nejrůznější klišé o hackerech a také většinu historiek, které se o nich vypraví. Pravý „computer geek“ je mrzutý, asociální, hrubě opovrhne reálný svět a se živí se nejčastější mouchami (rozuměj mouchami v počítačových programech). Přibuzným tohoto druhu je „trogloyd“. Ten nikdy neopouští svůj počítač, před zářením obrazovky se chrání tlustými černými brýlemi, vliv okoli minimalizuje

je hlasitou hudbou z magnetofonu, který si nosí s sebou, na pracovišti má neustálé tmu nebo jen velmi slumené světlo a terminál si přepíná do invertního režimu (tmavé písmenka na světlém podkladu), aby se zbavil bolesti v očích způsobené několikahodinovým upfreným zíráním na obrazovku. Jestliže se neneskynete nikdo kdo by troglodytu zachránil, končí takový případ obvykle „terminálovou smrtí“ („terminal brain-death“) neboli „vypáleným mozkem“ („raster burn“).

**Hackerův soumrak.** Občas se stane, že hacker podlehl svodům reálného světa, opustil mateřský počítač, vyměnil dosavadní džínny za dobré střížený oblik a vyráží za větším výdělkem. Jestliže si nedá pozor, mů-

že skončí jako „code grinder“. Toto označení nemá o nic pozitivnější nádech než cracker a hackeri jim označují druh, který navádíveje velké podniky, aby pro ně napsal a udržoval program pro účetnictví, programy pro výpočet výplat nebo nějakou jinou a hackerského blediska pfifsernovu a nedopustitelnou věc. „Code grinder“ nosí bílou košili a kravatu. Ve chvílích nejvyššího výpětí je mu povoleno odložit sakko, výhrnout si rukávy do výše loktu a povolit si kravatu o jeden až dva centimetry. Zřídka kdy to pomáhá.

**Typický hacker.** Nejrozšířenější druh hackerů se ovšem výhýb všem témtu nástrahám a udržuje se v dobré fyzické i duševní kondici. Je všeobecně rozšířen po všech počítačových studovnách a výpočetních sálech a obvykle je obtížné jej poznat od ostatních lidí. Zde následuje popis některých rysů, které lze s větší či menší přesností vztáhnout na většinu hackerské populace. Jak jsem se již zmínil, hackeri se rádi k intelligentnější části populace podle toho se také chovají. Z literatury je kromě odborných knih nejoblibilejší science - fiction. Hackeby obvykle absolvovali střední nebo vysokou školu nebo dospěli k odborněmu vzdělání samostatným studiem. Některé z věcí, které hackeri nesnášejí a snáší se jim vyhýbat: Mainframe IBM, produkty Microsoftu, šírouly nebo jiné formy agresivního kýče, byrokracie, blbce, střední proud, televizi (s výjimkou disneyovek a seriálu Star Trek), oběky, nudu, necestnosti, Cobol, Basic a menu na bázi znakového rozhraní.

Z internetu vybral, sestavil a doplnil — Johny

Obrázky použité k tomuto textu byly vytvořeny fraktálovou technologií (zdroj internet).

### software

## Axon-Kniha jízd

**P**okud vy nebo někdo z Vaši rodiny používáte firemní automobil, jistě Vás bude zajímat, že vedením knihy jízd můžete zcela pověřit svůj počítač. Dokonce i pokud jste si nevedli pravidelné záznamy, pomůže Vám kniha jízd zrekonstruovat zpětně od roku 1992 do současnosti dle platné legislativy - to vše díky programu firmy Axon.

Stačí zadat Vaše pravidelné jízdy, období a den v týdnu, kdy se vozidlo nepoužívalo (nemoc, dovolená, servis) a období počet chybějících km, které chcete zrekonstruovat (protože jste zapomnili do knihy jízd pravidelně zapisovat). Jedna z mnoha funkcí programu umožňuje i hromadné vkládání jízd pomocí ročního kalendáře - během chvíle tak vložíte jízdu třeba do paděstí dnů v roce.

Program Kniha jízd má tisíce uživatelů a získal také řadu ocenění časopisů Profit, PC Magazín, Softwarové noviny. Je v něm zahrnutá daňová legislativa a zabezpečuje tak uživatelům jistou při kontrolách finančními úřady. Firma Axon pokračuje ve vývoji a uvádí na trh nový, výkonný produkt Integrátor, který je určen pro Windows 95 a skládá se z modulu Kniha jízd, Cestovní náhrady, CCS karty, Vzdálenosti CR a Vzdálenosti ulic Prahy. O programu Integrátor přineseme podrobnější informace v příštím Excaliburu. — pt

# Dark Earth

KRÁSKA A ZVÍŘE TROCHU JINAK

- JAN MRKVICKA -

**P**řach = začal pomalu zvdat. Někdo si ještě netroufal myslit na to, co se vlastně stalo. Výbuchy, zmatek, tma... Srážka. To slovo předtím znělo odevzdušně neusále, každý ho slyšel alespoň tisíckrát. Jenomže tento ztratil svůj

akční adventury objevují už od jeho samotného počátku. Jenže vždy do byly jen jakési výšeky do tmy. Už slyším, jak nesouhlasně vrčí milovníci her jako je např. *Alone in the Dark*. Jistě, *Alone* byla naprosto dokonalá hra a ještě



Tak nevím. Bud lít včera s tím pitím trochu pfehnali, nebo sem pronikly sily temnot.

obsah. Ztratilo i zvuk. Nebylo slyšet, jen bylo... Něco se změnilo. Lidé si to neuvedomovali, jen cítili. Nebyla to katastrofa, jakých lidstvo již zažilo nespoucet. Tato byla definitivní.

Prach se už nevedal. Příci nezačali zpívat. Den neměl vyráždat noc. Tma přestala být pouhou nepřítomnosti světla. Tma = stavět Mnou. Chaos se stal fádem.

Vrsava hustého prachu se ale na několika místech roztrhla a svědo si opět začalo na Zemi hledat své místo. A ladě si náli Slunce. V novém světě ted byli verfeli, jako na počátku věků, obklíčení bytosy temnot, obklíčení Mnou. Nebyli odhodlání bojovat, byli odhodlání žít. Lidswo bez minulosti, bez paměti, bez dějin, jen lidswo.

Trochu o pojmech. Kdy někdo přišel poprvé s nápadem vnést trochu pohyb do adventur (které jsou pro mnoho hráčů velmi nudné), to vám dnes poví asi malokdo. V Escaliburu se

jasnější je, že to byla akční adventura, jenže kdo na ni důstojně navázal? Jen její tvůrci druhým a třetím dílem. A tak jsem to právě myslí s téma štíky. Navíc to skoro vádycky bylo tak, že někdo dal paňáčkoví v adventce pistoli, nebo ho dokonce naučili dívat políky; ale pořád to byla jen adventura oknořená akčními prvky. Ten, koho jsem mohl zbit, byl pouze

objekt určený k biti, sloužil tedy čistě pro výzvu hráče. Nebyla to klasická postava, která je v interakci s vánici a s okolím. I zmínovaná *Alone in the Dark* byla v podstatě hra složená ze dvou částí. Něco byla akce, něco adventura.

Dark Earth je podle jejich svůrce real-timeová adventura. Nevím proč si vybrali právě tento název. Čas je sice důležitý a běží, ale i mnoha akcemi hra čeká na ten pravý okamžik, jak tomu ostatně musí být v každé adventuře. Mimo to právě „akční adventura“ je pojmenování pro *Dark Earth* úplně přesné. Vaše akční chování má totiž pevný vliv na průběh hry. Není to jen tak, že někomu musíte zabít, jiného je možné uplatit, stejně učicete a čtvrtému utécte. To vše je samozřejmě v *Dark Earthu* také možné. Jenže tady si to můžete rozdat s každou postavou od nejvyššího kněze přes vaši manželku až po tu nejposlednejší příšeru. Následky však budou různé. Na druhé straně si každá postava velmi dobré pamatuje, co jste jí řekli, jak jste jí to řekli, co jste jí dali, jestli jste na ni vytáhli zbraň, co jste udělali jejím přátelům a přirozeně se také pozorně sleduje jak vypadáte (k tomu pozdrž), přičemž podle toho všeho si o vás udělá obrázek a na výstupu dostane marné ho ráda/nemáno ho ráda neboli zabít/nezabit, což pro vás může také být docela podstatné.

**Boj.** Většinu lidí, co znám, *Dark Earth* první čtyři hodiny hraní zcela uspokojoval pouze svým bojovým módem. Uznávám, že mezi mými známými není mnoho skalních přívrženců Tekena a jiných simulátorů praní, kteří by totiž boj v *Dark Earthu* až tak vysoko neohodnotili. Ohodnoti ho však každý, kdo se rád kochá. Když jsem uviděl hlavního hráče v akci poprvé (monitor byl asi dva metry před mnou), tak jsem se domníval, že se



1. Nižší město, podhradí velkolepé Sparty. Vy to asi necítíte, ale hrozno tam smrdí. 2. Ve Spartě si klidně poslouchají hudbu sfer, a to ani nevědí, že je to fyzikální nesmysl.





jedná o nějaký prach pustý filmček. A u nějsem ani krátkozraký, ani slaboduchý. Animace všech postav nejsou ale geniální jen díky technologii motion capture (snímání pohybů člověka a jejich převod do elektronické podoby), která se používá už delší dobu. V čem by totíž jù několikrát zmínovaný Alone in the Dark s touto hrou opravdu nemohl soutěžit, to je počet polygonù. Tady Kalisto totíž nešetřila. Dokonce uvádějí, že mají na postavách polygony dva až třikrát více, než kolik bychom mohli napočítat u těch nejlepších akčních 3D her.

Ale zpět k boji. Útok dopředu, zleva, zprava a obhana. Čtyři šípky, tof vše. Jenže k tomu máme desítky různých animovaných zbraní od holých pěstí přes nejrůznější šavle a sekery až po muškety a pistole, různé pohyby dané vzdáleností protivníku a zcela jinak animované různé stupně mutace hlavního hrdiny. Co jele hlavní, to je skutečnost, že se to všechno nádherně hýbe, že sice velmi záleží na tom, jak dobrì jste, ale nemusíte si lámat prsty a ničit klávesnice u silených kombinací, vše je jednoduché a intuitivní a přede vším velmi zábavné.

Kterak = Mírek stal Šternáčem. Rici o ránu ve Spartě, městu vystavěném na místě, kde byla jinak souvislá vlna prachu v atmosféře narušena, že bylo pékné a slunceňce, by mohlo znit dost cynicky. Záustávne tedy u toho, že bylo relativně slunceňce (vzhledem k okolním výseobičujícím temnotám) a že o jeho krásce jasli nebylo ve zvyku přiliš uvažovat. Hlavní totíž bylo, že vůbec nastalo.

Tak tedy jednoho relativně slunného jitra, jehož krásu byla nepodstatná, prohodil Arkhan jeden ze Strážců ohnù se svou manželkou Kahlí několik typický ranních frází a směle vylecroftil do dalšího běžného pracovního dne. Opláchl se, oblékl si uniformu, byl kon-

taminován zlem, zmutoval, pár lidí povraždil, jiným zas pomohl, vyhodil pálku Sparty do pověti, díky čemuž ji potom zachránil a s ní zachránil také sebe a potažmo celé lidsvøo. Dělal také spoustu jiných věcí, ale zabyvat se každou malíckostí, to by trvalo přiliš dlouho.

Pro nás je tedy důležitý právě oni mutaci, o které jsme se již několikrát výše zmínili. Arkhanovi je totíž v samém počátku hry chránsten do obliečeje takova smradlavá tekutina, něco jako koncentrováno zlo, což mimo momentální nevolnosti a pterovení v netvoru způsobí také

hluboký vryp do jeho duše. Ón se

posléze vydává čelit všechny nebezpečím právě proti, aby se zla zbavil.

(Svět v podstatě zachraňuje jen tak

m i m o c h e d e m .)

V obklíčení neustále

silici Tronu ro

však jeho dobré já nemá v boji s archetypem

Šternáčem zrovna jednoduché. Často také

zkrátka musí dát průchod své horší polovině

osobnosti, protože jak známo po dobrém To vždycky nejdé. Arkhan - kladlas se například při pohledu na ratiníkům dalekohledem rozvespímná na své děství, zatímco Arkhan - záporák do něj vrazil a najde kliče, což je v minuha směřek užitečnější. Není ale dobrý nápad „přepnout se“ do já patřícímu světu a bavit se vykopáváním dveří a uražením a zastraňováním lidí. Potom ve vás zlo rychele sili, což vede k dalším fyzickým mutacím do stále odpornejších podob. Nejprve se vás jen bojí, pak se s vás prestanou bavit a nakonec vás rovnou vraždí. V posledním stádiu filíkate místo Slunce Slunce a vůbec vypadáte divně.

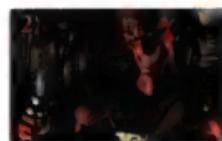
1. Když jde opravdu do tuhýho, když se ti bortí nad blauou svět, dej si pivko a bude lip. 2. Zed, Arkhanovi bratr ve zbrani

To vám ale zas nemusí být tak líto, protože ti a vašich přátel, kteří nebudou zabiti, se také promění v velekomé roztomilé opicíky.

**Krysy, ptáci a netopýři.** Animace jsem myslím už vycházel dosatečně, takže jen zrekapituluj, že se po technické stránce, vyměchále-li chůzi po schodech a velmi řídké zapomínání hlavy ve stropě, či ruky ve zdech, jedna o naprostý skvost. Arkhan a jeho kolegové samozřejmě jen nebojují, ale vysvijí spoustu jiných činností, tedy je opravdu na co se divat. Rákové si, že lidské postavy dnes přeci dokáže skvěle rozhýbat s motion capture kaž-



1. A proto zádam trest nejvyšší, trest smrti. Ať dopadne jako železná pšt. 2. Pojd. Budeme si hrát na doktora.



dý. Jenže to jste neviděli Konkaliry, příslušná všechna temnot, v akci. Dlouhé hnáty s pařaty, shrbená chůze, nekoordinované pohyby. A což teprve samotné stvůry temna. Prosíž nádhera.

V zájmu zachování co nejvyšších detailù a dobré hrátevnosti a podle mého také výšší kvality grafiky vůbec, použili vývojáři Dark Earthu předem renderované 3D prostředí, ve kterém se hrdina pohybuje zcela svobodně sledován velmi odvážně umístěnými statickými kamery, podobně jako v Alonovi. Pravdu je, že od času nevidět na svého soupeře dost dobré, ale objektivně vrato je umístění kamery nejen velmi zajímavé a libivé, ale také praktické. Jen jednou mi mì stalo, že jí Arkhan jsem říkal podobný problém, a to kde že to jsem. Já jsem mu nemohl říct, že je



1. Nahrávání pozic. Jedenouké, originální, hráteľne.  
2. Takto se staremu Mažhakovi stalo osudným.

v bludišti v podzemním chrámu, stejně jako on mně nemohl říci, že stojí za rohem, kam nevidím. Má záhada se však velmi záhy, takže v tomto ohledu žádná velká kritika.

Predreženovane prostředí také umožnilo dát na screenu mnoho permanentních animací, takže mlýnský kolo mele, kuřata se roznívají, větráky větrají, ohne plápolají, světlo se mihotí, všechny havěť okolo vás pobíhá a poletuje. Jenom mi uniká, proč některá voda splochá a jiná je jako z papundeklu. To je ale opět jen malá vada na kráse.

Animované sekvence jsou - no zkrátme to- strhující.

**Předeměty**  
a tak. Hesloví: z misiou, logicky. Nezbrýlky pro hru je velmi malá část všech předmětů ve hře dostupných. Velkou část inventáře zabírají zbraně a munice, či suroviny na výrobu

střeliva. Máte také jídlo a pití, kterým se dá občas někdo uplatit, nebo si ho můžete snít sami, což má velmi blahodárné účinky. Hlavní ale je, že mnoho věcí udelat nemusíte s mnoha věci musíte udělat jen za jistých okolností. Záleží jak na vašich předchozích cincích, tak na mife vaší mutace. Tak například, když jste její řešák, tak přimějete jedno děvče aby ile za jediný párem, kterého učiníte šťastným, pročež vám ve své laboratoři ukutí. co potřebujete. Když jste ale ošklivý a smrdit, tak s vám děvče nejdípe, vy ho zabije, čímž onoho pána šťastným neučinit, pročež ho raději zabijete a udeláte si sám, k čemuž budete potřebovat

spoustu věci jinak nepotřebných. V ději je pár věcí, které se prostě musí stát, ale vaše svoboda je na adventuru nevidaně veliká.

**Reservy.** Kolik je nápadů v grafice, kolik jich je i ve zvukech. To samé platí i o kvalitě. Všechny ty skřípoty a vrozory jsou samozřejmostí, ale např. a kašláni větrůň v cele mí trochu naskakovala husí kůžu.

Co však snad jako jediné podle mého názoru Kalisto nezvládla, to je hudba. Ona tedy



1. Takový běžný letní den na Dark Earthu. 2. Vím, že knihovník není zrovna soupeř pro muže, ale když ona je to ohromná legrace.

ne že by byla špatná, ale je taková níjaká. Pamatujete si na ples upřířů už tolíkáře vzpomínáném Alone in the Dark? Dovede nezapomenout, jak se pode mnou propadla podlahu. Tady? Nic. Snad kromě animovaných sekvencí, které jsou ozvučeny velmi dobré. Nevadilo by, že hudba je bezvýrazná, ale ona prostě jako by nebyla. Příběh a grafika s dokonalou post-katastrofickou atmosférou by si zasloužily lepší hudbu. Takou hudbu, kterou prožíváte, a ne tu, kterou vůbec nevnímáte. Jediné pozitivním hudebního doprovodu je to, že neuří, což je zatraceně malo.

**Vyvrcholení.** Většina her má jeden rys společný. Mám na mysli atmosféru konce hry. Napětí, spád, něco velkého a potom takový ten příjemný pocit klidu nasyceného zážitky, klidu po dobré odvedené práci. Kalisu se však podařilo poté, co indianojonesovsky sestavíte se starých spisů správný kód, poté co se otevřou gigantické dveře chrámu a vše je opravdu skvělé, vložit tu nejstupňovitější, nejdůležitější a nejatravnější část hry v tom nejhorském grafickém provedení, jaké je v celé hře k vidění. Potom tradičně porazíte tu nejleznejší nestvůru a následuje animovaná sekvence, která vás nenaoplní tím pocitem, o kterém jsem psal, ale spíše něčím podobným tomu, co jsem prožíval při konci sovětsko-bulharsko-a snad vietnamskou koprodukčního filmu Tajemství hadího údolí, když je profesor Kožolník s blikající žárovidkou na hlavě likvidován dvěma muži v IPCHO.

**Šmouhy na čistém skle.** Je mi moc líto, že jsem musel skončit takto kriticky, ale mě ten závěr hry opravdu velmi zklamal. Jako by to už vývojáře při těch letech práce přestalo bavit. Ale to pořádnic nemíří na faktu, že Dark Earth je výhorní hra, jedna z nejlepších, která mi kdy prošla rukama, takže se nechcejet otrávit. A vůbec. Vstávat, oplavňovat se, obléknout si uniformu a dál už to znáte. —Leif Mongolson

## EXCALIBUR ★★★★★ 94

Kalisto Entertainment. Akční. Adventure. Minimum: Pentium 75, 8 MB RAM, 4x CD, WIN 98  
Doporučeno: Pentium 120, 16 MB RAM, Creative Labs AWE32. Testováno na: Pentium 166, 32 MB RAM, Creative Labs AWE32

# Atomic Bomberman

DYNA BLASTER V NOVÉM KABÁTĚ

- PAVEL PLUHÁČEK -

**P**rosté klasika. Je tomu již šest let, co jistá firma Hudson Soft vydala svůj trhák Dyna Blaster. Nebyl to výtvar mající na své domě bezesné noci. Avšak dvě klávesnice

vylepat. Další pěknou změnou je souboj dvou týmů. Červení versus bílí bývá solidní bitka, ale nemá na deset hráčů všechni proti vitem. To už bývá hodně dusno. Dojde-li časový limit, hráč končí nerodně a jede se znova. Minutu před tímto patrem začne přes obrazovku blíkat nápis „HURRY!“ a dvě políčka v každém okraji se zapsou kameny (a kdo tam zůstal bude tam pro vždy). Taktéž mohou poněkud těsnější operační prostor a je na vás, rychle se vypořádat se zbylou oponci. Animace panáčků jsou docela pěkné a je jich hodně, takže se moc rychle neokoukají. Inteligentní postavíčky si všimnou toho, že jsou v pasti a začnou vytahovat si oči páskou (kdo se na to má coukat). V některých prostředích se objeví tunely spojující různá místa vašeho „hřiště“ či trampoliny pro rychlé překonání vzdáleností. A tak u toho sedíte přे, deset možná i patnáct minut a u přichází...

**Druhý pohled:** „No hraj se to pěkně, ale není to už trochu to samý? Počítá má už poněkud suše stejnou strategii, i ve výběru hráčů už vše začíná nudit. Poměrně solidní zvukové efekty už náležně využití a ty nové nárazy hodně rychle zastály. Hráť se to ještě dál, ale ona euforie je ta tam. A tu záchrnu postrádat onu částečku Dyna Blastera, když prochází jednotlivými úrovněmi a probou-



rával se až k unesenému kamarádovi (nebo to byla princezna?).

**Třetí pohled** přichází tak týden po té, kdy počítáčoví maniaki zasednou za monitor a neví co by. Chystá se této hry a... za pět minut zase roupama neví co dělat. Tak se teď podíváme trochu hlouběji do vnitřnosti

hry. Editor obrazu je sice pěkný nápad, ale zde opravdu není moc co vymyslet. Nějakou dobu se bez pochyb zabavíte naháňením počítáče v rafinovaných bludištích. Stavět levele v jakékoli hře je vždycky oživení a i zde má něco ze sebe. Po nějaké době stavění opět začnete hledat něco jiného. Pěti jenom je trochu záživnější dělat bludiště pro příšerky z DN3D a vzděle sáhnout po Buildu. Možná vám náleží trochu může pozdvounit docela slušná akční hoda a celkově docela přijemně ovládání a zájmavé řešení nápoveda.



**A co ted?** Jaké je tedy final resumé? Pěkná řežba, celkem vtipná. Ti vás kteří dlouhé hodiny tráví v Dyna Blasteru se svým kolegou maniakem, bez pochyb musí tuhle silenosnost mít. Pro vás ostatní je to také alešpoň zajímavé odvagování (znamy ty o-kamikály když vás ten stroj dohání k nepříčetnosti) a to i proti počítáči, který není nikdy hlouplý. A co délat hřebíčku, když se u vás objeví návštěva, než se rubat navzájem nebo sobje po buku? Pouze kategorie skalních strategií či dungeonů.

Tedy: zippo do ruky, klubko doutnáčků do kapsy, batoh s pár tunami TNT na záda a vzhůru do akce. —Pouchetty

## EXCALIBUR ★★★

Interplay, Hudson Soft. Akční, arkáda. Minimum:

Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 2x CD, 40 MB HD, SVGA, 1 MB RAM, Win95, 5B, myš, DirectX 3.0.

Testováno na: 486/133 MHz, 24 MB RAM, Bio CD-ROM, SB16. Poznámky: I přes uvedené minimum 90 funguje slušně i na 486 DX4. Možnost hry po IPX síť, modemu a sériovém kabelu.

# Virtua Fighter II

PŘEKONA VIRTUA FIGHTER II SVÉ KONKURENTY?

- ROBERT HAVLIK -

Jíž rok uplynul od doby, kdy se naposledy setkalo osm nejsilnějších a nejrychlejších bojovníků. Ti se střeli každý s každým na světovém šampionátu bojových umění. Vítězem z něj vystoupil Lau Chan, který vyhrál první mistrovství, nicméně všichni bořci ně-



jo hochu, a teď letí.

co získali. Každý z nich měl jasný přehled o tom, jaké jsou jeho možnosti, někteří nazývali nová představí, jiní se stali nepřáteli na život a na smrt. A než se rozletí, získal každý z nich novou dávku bojových zkoušeností. Nyní, rok poté, byli znova vyzváni, aby změřili své síly v boji o světového šampiona opět. Všichni dostali pozvánku, na kterou se nedopovídá, která se prostě přijímá. Mohl by za tím všim být Jugment 6 kartě? Jakéskoliv nové hrůzotestrné techniky titu pozvaní bojovníci mohou mít, všichni mají jedno společné. Podezření, že tentokrát bude jejich setkání drsnější než kdykoliv předtím.

**Proč na turnaj?** Po roce tvrdého tréninku se Akira Yuki vráci, aby vybojovala rozhodující bitvu proti svému nedávno nalezenému soupeři Wolffu Hawkfieldovi. Hongkongská filmová televizní hvězda Pai Chan v souboru vidí řádi jak porazit svého otce Laua, zatímco Lau Chan, který se vrátil, aby obhájil svůj titul se snaží zlepšit své techniky. Jeffry McWild bojuje proto, aby si zajistil svůj příjem a vydělal na „chleba“. Ninja Kagemaru se vraci na obě své záliby a to oficiální a rodinný business, když hledá jak rozbiti a objevit tajemství mysteriózního syndikátu, který tahá za nitky tohoto světového

turnaje bojovníků. Jacky Bryant se vraci, aby zachránil svou sestru Sarah, které byl bezcitně vymyt mozek a byla pedlivě trénována jen aby ho zlikvidovala. Mistr opicováho stylu kung-fu Shun Di přijíždí, aby vyzkoušel své

1. Však je jim všem natrhnu.
2. Ho, Ho, a už se valí v krvi.
3. Tedy si seberu svých par zvěstek; ale příští rok uvidíte.



1. Tak pojď mladíku, jestli se cítíš. 2. Jedno saltičko a uvidíme, kdo se bude smát napospodu.

možnosti a znalosti proti o hodně mladším bojovníkům světa, zatímco Torou-ken, expert ve lvém rodinném Rafele boji, bojuje za svoji svobodu.

**Ná život a na smrt.** Startovací úvodního menu, nabízí klasický šampionát, samostatný souboj, pak jakési turnajové kládny, prohlížení replávů a ukázky soubojů počítávají vs. počítá. Pokud si zvolíte šampionát, určité vše, co vás v něm čeká. Pro ty, kteří ho náhodou neznejí prozradím, že se jedná o systém zní-

soupeře a postup dál. Samozřejmě se začíná u slabších a postupně času se probojováváte až k těm, které by jste rádi pozorovali jen z povzduší, ale pokud se chcete dostat až k závěrečnému bonusovému plecháčovi Duralovi (jo, je to ten samý, co byl i v díle prvním), který se vám setká ve své podvodní říši, kde je všechno zpomalené a i zvu-



No a tady máte celou naši sestavu.





Opicův styl v akci

ky jsou vodou deformovány, můžete porazit všechn deset snaživých bojovníků, o kterých se blíže zmínim v takovém menším kaleidoskopu. Druhá varianta je také velmi známá a to, že si to rozdáte proti počítači v jednohlavém souboji mezi dva životy a nebo rovnou proti svému lidskému oponentovi.

**Box!** Jelikož se dostáváte do záběru kamery na bitevné pole zvané aréna a už nad oběma aktéry zmizel nápis READY zjistíme, že styl boje je velmi podobný dílu prvnímu. Oba bojovníci se snaží vymládat jeden druhého, nejlépe vykopnutím z ringu, při kterém ten co ho opustí samozřejmě prohrává, ale jinak se hraje na klasickou energii, která se zkrauje po obdržení inkasovaném úderu a v případě že dojde, kolonou končí. Standardně se hraje na dvě rundy a proto oba aktéři boxují, kopou, skáčou a vykřívají se díl. Samozřejmě vyhrát může jen jeden a proto po prohrátce musíte souboj opakovatna rozdíl od automatové verze nemusíte vžádat kultové penízky).

**Hardwareová náročnost.** Grafika je perfektní, všechno je vykresleno do nejménších detailů a na nejákém tom pentekovi 150 MHz s 32 MB paměti to je paráda. Také povadí arén dozvou značných změn a nyní vypadá podstatně lepě. Samozřejmě lze ubrat detaily, jako stínů a z hóbitové grafiky je pěknou na 8bitovou, ale jinak i na tom lenovo-chovi co se mě už asi rok drží patice na základní desce s označením P120 MHz, se hra hýbe velice rychle a grafice moc nechybi.



Když si vezmeme, že je to středoškolák, a sedmnáctiletý, tak to nebude žádný papírek.

Kompletní 3D postavy jsou nasměnány velice realisticky a pohyby vypadají naprostě přirozeně. Škoda že obrázky toho moc nefektu, ale aspoň je něco vidět. Zvuk také ve své kategorii neztrácí ani trochu a všechno zní jak má. Při boji u může slyšet nádherně přímožské větry, u jedné z arén je zase slýchat dunivé hřítmě přicházející bouf a při boji na ocelové plotině zní dlapady opravdu ocelově.

**Závěrem.** Paklize máte málo boulí a modřin a nebo se chystáte na svou desátkou plastiku, klidně se před tím zahrájte tuhle 3D mlátičku. Pokud cítíte ztrátu mého názor, pravě jste u konce recenze na nejlepší 3D karate mlátičku k dnešnímu datu.  
—Wolf HAWKFIELD

**EXCALIBUR** ★★★★ 75  
SEGA enterprises Akční, kung-fu. Minimum: Pentium / 90 MHz, 8 MB RAM, 4x CD. Doporučeno: Pentium / 150 MHz, 8 MB RAM, 8x CD. Testováno na: Pentium / 120 MHz, 16 MB RAM, 53 Vrge / 8 MB



**AKIRA YUKI.** Iž legendární mistr umění Hakkaku-ken Akira stráví poslední rok cestováním i latěním své formy na nejlepší možnou úroveň. I když že nevyhrál první turnaj, vzdal to jako příležitost něco se naučit a nyní předpokládá, že využou všechny své nové chvaty na všechny příchozí.



**PAI CHAN.** Přestože Pai Chan je Lauova dcera, je mezi těma dvěma velmi malo lásky. Zatímco Lau se celý život snaží hledat svou dokonalost, Paijina maminka se snažila tak moc podpoldit rodiče, že zemřela na přepracování Pai-nikdy nepromínila Lauovi matčinu smrt a příšáhalo, že jednoho dne porazí Laua »jeho vlastní hře. I přesto, že je ji nepodávalo ho porazit v posledním turnaji, tentokrát je vyzbrojena několika novými technikami, které prostě mohou zkomplikovat Lau a pozic šampiona a jakmile bude Lauo v cestě, ostatní padnou jako domino.



**LAU CHAN.** Lau se snaží být perfektní ve všem co dělá. Ať je to své práci, jako známý říkává: Čímě, nebo při obhajování titulu nejméně bojovníka světa. I přesto, že byl vyhlašen šampionem, Lau byl a stále je daleko toho byt spokojený sám se sebou a hned po svém prvním turnaji uchýllil do hor na více jak rok trvající trénink. Doufá, že v dalším turnaji bude moći



především výkon, který by dosáhl jeho vlastního standartu a spokojenosti.



**WOLF HAWKFIELD.** Wolf pracoval jako dělovneček před tím, než byl objeven jedním skautem a pterničkou, aby se stal profesionálním wrestlerem. Nerválo dluhou a stál se «vítězem» sportu nepřemožitelným. Vstoupil do našeho turnaje jen proto, aby našel oponenta, který by byl dostatečně schopný, aby si mohl rikat rival Nervála dluhou a Akira mu daří přesně to, co hledal a ti dva se střeli a přátelském a velmi intenzivním souboji. Na konci prvního turnaje si oba slišili, že se ještě jednou setkají a že budou znovu bojovat. Nyní ta řeče plíška a Wolf má své oko na turnaji a hledá si místo v něm.



**JEFFRY McWILD.** Jeffry používá peníze a výher z turnajů, aby si mohl koupit rybářskou lodě. Celý život vyzdihoval jednu trofej nad ostatní a to, legendárního zraloka lidobrouta Satana. Jeho poslední boj byl zálim jeden z nebezpečnějších, ale zraloku se podařilo uniknout a nenechal na Jeffryho lodě nic než třísky. Takže byl Jeffry nucen vyplývat svou techniku a vrátit se zpátky do ringu. Jestliže tentokrát vyhraje, může si koupit novou lodě a zavítat do zraloka jednou pro vždy.



**SARAH BRYANT.** Sarah byla unesena. "vymozkováli" ji a byla cvičena pro boj s jednou tajnou podzemní organizací. Sarah byla vržena do boje v prvním turnaji proti svému bratrovi. Organizace dlužala, že je Jackyho touto cestou zvá, ale protože nemohli ovládat Sarah kompletně, Sarah neuspěchla všechny jejich příkazů. Sarah strávila minuty rok vyučovou nových umění s několika novými učiteli. V Čase, kdy vstoupí znova do arény, bude Sarah totálně zabijecí stroj.



**KAGEMARU.** Nemůže toho být mnoho řečeno o Kagemarovi menlosti, jestliže když ho hledáte v tajnou organizaci, která zabila jeho otce a unesla jeho matku. Jeho hledání ho přivedlo na první turnaj, do kterého vstoupil jen proto, aby ziskal důkazy i přeskoč. Je se ukázal jako bojovník, neby schopen přijít syndikátu mezi klub. Dovídáte se však, že jeho matka může být ještě na živu. Vstupuje proto do arény podruhé s nadějí, že jaký šampión se dozví více.



**JACKY BRYANT.** Jednoho dne byl Jacky Bryant, automobilový závodník, mistr Jeet Kune Do, kterou oddělen od své sestry Sarah, která byla uniesena podzemní organizací. Poletěl hledání zjistil, že Sarah byla vycvičena pro boj a dostaťla se také na vichod Jeet Kune Do. Když byl oznamen poprvé světový turnaj bojovníků, Jacky se stal účastníkem s nadějí, že najde a zachrání Sarah v syndikátu. Jenže jakmile byl vitez vyhlášen, Sarah se vypařila. Jacky strávil celý rok trénováním na zápas, o kterém věděl, že přijde. Tentokrát plánuje, že vyhraje v šampionátu a vrátí Sarah jistoušku zpátky.



**LION RAFALE.** Zababaná proslavností francouzská rodina. Rafaleové byli známi pro svůj úspěch v leteckém výzkumu a vývoji, ale tento obchod byl jenom záštěrkou pro skrytý obchod im zárazeném. Lion Rafael vystříl v nejlepší výchovou, která byla k dispozici. Jednou, když zjistil, že otec byl obchodník se smrtí a nechával s tímto rodinným obchodem mít nic společného, mu otec dal ultimátum. Pokud chce získat něco z rodinného pokladu, musí dokázat, že može byt dostatečně úspěšný v Čempíkově, chce, aby si zasloužil jméno Rafael. Slory, jestliže Lion vyhraje svůj světového šampiona v boji, jeho tata její osvobodi od všech rodinných sporů a moralního nátlaku.



**SHUN DI.** Shun byl přivezen za poustevníka a učil se do hor severní Číny, aby učil studenty několika exoterických a vražedných technik. Jednoho dne, když pár se dvěma starými přáteli, kteří byli největšími mistry v Hakkyoku-ken a Hissou-ken Shun zjistil, že jeho všechno měli studenty, kteří dosáhli vysokých hodnocení v předešlém turnaji a plánovali navrat na další. Toto znělo jako výzva a Shun se rozhodl, že turnaje vstoupí také. Jeho starí přátelé zkoušeli vše co mohli, aby ho od turnaje odradili. Co by mohl dělat jeden starý muž proti: tolka mladým silným predátorem? Ale Shun nechtěl být odrazen a řekl: „Je čas ukázat těm mladíkům jeden nebo dva triky.“ —Hawkins

# NHL - Open Ice

NHL TROCHU JINAK

**H**istorie a klasika. Pokud si někdo z vás vzpomíná na přibližně půl roku starou hru z distribuce stejné firmy jako dnesní produkty NBA Hangtime, už asi ví, m co přibližně přijde. Jestliže v NBA hofely koše a hráči vyskakovali do čtyřnásobných výšek, zde v NHL - Open Ice vybuchují a hofy brá-

Palfym. Rozhodčí, se kterým se v Open Ice uvidíte jen při hvezdování, vám nebrání ve faulování a také je to vidět. Pokud si budete chtít hrát ještě trošku okofenit, zapněte si věšti pak a nebo malíkaté hráče (někde na stránce se možná placat obrázek s hráčem Kariou, který hraje právě jako



Fauluje, vidíte ho pane rozhodčí?

ny, hráči dělají tzv. trojité spiny. O tředě střelbě snad ani mluvit nemusím. Ale to až za chvíliku.

NHL, zkratka která pro většinu vyznačuje počítačových sportů znamená hlavně firmy Electronic Arts Sports a jejich NHL93-97. Jelikož se vydaly dalšího pokračování velice rychle blízí, nebude na škodu si čekání zkrátit pomocí GT Int. a jejich Open Ice, ve kterém je všechno kromě toho, že hráči mají za úkol dávat brancky do hostující sítě obrácené. Jedná se prakticky o to, který brancká chytí více gólu, protože po přibližně devíti minutách se dá dát i patnáctka na každé straně. Ale vrátme se na začátek a já vám musím upozornit na jednu důležitou informaci. Na hřišti se tentokrát nehraje na pět hráčů a brancká, nýbrž dva na dva plus brancká, samořejmě. Jelikož jsou na výběr všechny týmy NHL a jejich dva zástupci, zahruslete si například s Gretzkym, Burem, Nedvědem a nebo

mimino). Dále si klidně můžete nastavit super brancká a přepnout rozlišení v 230 x 200 na 640 x 480.



Sdílet nebo mé láli zrak.



Tak už to tam hodí ty pruhované.

Animace. Hra je protkána nesčetnými animacemi, naněštější hějí jen v malém okenku velikosti 3x3 cm. Objevují se po každé vstřelené brancké, jsou velice vtipné a výborec se doplní s příslušnými goloverymi situacemi. Třeba dár brancku, soupeří shorí sál a na videsi se ukáže, jak si fanyška opéká puk na klásku jako buřta. Nebo řečkuchačka blafne břitkem, který připravuje řediteli klubu k večeři.

Když dojde na nejáký brutálnější krosček, vides sekvence vám předvede srážku dvou protijedoucích lokomotiv. Některé animace jsou opravdu pěkné, což vás bude hnát k větší akutivitě a snaze dát góly. Pokud vás hra neotráví už při intru, které abych pravdu řekl, nemí zrovna z nejpozděnejších.

Grafika. Graficky samorřejmě na konkurenční NHLka nemá, ale přeci jenom lepší dálky jsem zatím u žádného sportu neviděl. Pohled na hřiště je sice jen 2D, ale vůbec mi to nevadilo a takovou záhavnou falkárnou jsem dlouho neviděl. Zvuková stránka je také dost reálná. Diváci nejsou žádní spáci a celou dobu zápasu povzbuzují a když skórujete, já saji. Prostože se i při jedné hře můžou vydovádat až čtyři hráči, když mají aspoň dva joysticky, hra se stává velice příjemlivou a zábavnou. Ještě něco, jen takový

malý detail, takový malý pixel ve velkém obrazku. Je to snad první hokej, ve kterém se po vstřelené brancké málo sítka. A ještě něco, jen takový malý detail, takový malý pixel ve velkém obrazku. Je to snad první hokej, ve kterém se po vstřelené brancké málo sítka.

## EXCALIBUR ★★★ 49

GT Interactive, Split: NHL trochu jinak. Minimum: 486 / 100 MHz, 16 MB RAM, 4x CD, Win95  
Doporučeno: Pentium, 88 MHz, 16, 8x CD. Testováno na: Pentium 1120-MHz, 16 MB RAM, 8x CD. AWE 55

# The Feeble Files

MIMOZEMSKÝ TOTALITNÍ REŽIM

- VLADIMÍR PONECHAL -

**A**dventure soft. Ne, nic nelíkejte. Ano, ta-  
to firma není rozhodne cizí žádnemu  
„playerovi“ dobrodružných her. Již v minu-  
losti jsme se s ní setkali u vyborné adventury.

nismu (tak na 70%). Každý se má mít dobré, každý má něco dělat pro společnost a společnost potom dělá pro něj. Společnost řídí jistá vládní jednotka. Ta je složena z několika mi-

Jedno vás však každý občan této společnosti až moc dobré: OmniBrain je vše...

Vále pozice je jednoduchá. Jste malý ne-  
nápadný Feeble, který visk ve svém nezkaženém vnitru chová zárodky mimozemšťana revo-  
lucionáře se smyslem pro spravedlnost a jí-  
stou dávkou odhodlání. A tak se vydáváte na  
cestu poznání a dobrodružství.

Hned na začátek vás přivítá krásně dlouhé a propracované intro, ve kterém provede „napadení obyvatel“ Země a následovný kolo-  
mný přlet polem asteroidů. Končí to stázkou s družicí blíže neurčeného charakte-  
ru. Po státním přistání nasednete do kosmo-  
autobusu, který vás dopraví na zdemolova-  
nou stanici (mimochodem přešla tu samou  
stážku s druhou jako vy). No a to je už skutečně začátek.

Ze stanice se dostanete jednoduchým  
způsobem. Převléknete se, vezmete si helmu a vylechnete zprávy, které tam u vás cekají. Potom jsi nasednete na kosmický moped [?] a vyrážíte vstříc dobrodružství. Po osvědeč-  
ném vzoru starších adventur se dostáváte na  
centrální mapu, kde se vše cesta větví. Toto  
větvění je provedené velmi originálně.  
Koukáte se očima Feebleho a před sebou má-  
te rádičku a jednodušlivé oblasti, které můžete  
vzápětí navštívit.

**Prvky ovládání.** Feeble je velmi „šikov-  
ný“ a poslouchá vás opravdu na slovo. Snad  
jediné, co mi tak trochu vadilo, byla funk-  
ce snimajících boubí pro pohyb. Aby jsme si  
rozuměli, celková grafika je pochopená jako  
3D a je důležité s ní ovládat i v monitrovém  
detaile. Když jsem chtěl jít do nejakých dve-  
ří v pozadí a kličkou jsem na ně. Feeble se pře-  
sunul pouze na horizontální (osa X) pod klík-  
nutí, ale pořád zůstal v popředí. To je však asi  
jediný detail... Ne není, myslím, že napadl je-  
den. Občas, ale skutečně jenom občas se mi  
stalo, že jsem nemohl donutit Feebleho, aby  
přesněji akci, kterou počítal a tak jsem musel  
čekat, až ho to přejde.

Vratíme se však zpět k ovládání. V levém  
horním rohu můžete spatřit znak, na který  
když kliknete, objeví se Oracle database [že  
by reklama?]. Zde máte k dispozici velkou  
podporu pro hru. Jako inventář, informace,  
opton...

Celkové ovládání je vylečeno velmi dobře. Vše, co potřebujete, je obsahle v kurzu. Pravým tlačítkem myši přitom přepínáte  
vlastnosti kurzu. Můžete mít velké množství



Ano, byla to Simon the Sorcerer I - II. A čeká nás další pokračování...

Jenže zde zrovna Simona rozobil-  
rat nebudo jako i žádnou jinou hru ze  
staršího arzenálu Adventure soft.

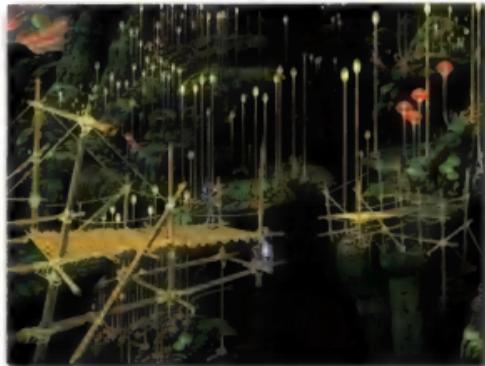
Už se nedokážeme na Zemi. Ale  
to ještě už ostatně určitě pochopili z  
obrázků, že deň této hry se neode-  
hrává na matičce Země. Tentokrát nás  
vít osudu zavane daleko, pradaleko  
za hranice lidského myšlení, za hra-  
nice naší sluneční soustavy.

Na poli her vzniklo nespocet rů-  
zných konzorců a jiných společ-  
ností, či uskupení. Duna, Colonia,  
Warcrafti, Terminator: Skynet, Fragile  
Allegiance... PacMan... Fenda mrave-  
nec (?!)... Obrovsko množivoří. Jenže  
jak se zdá i to je malo, protože vzniká  
další. Jde o ohromné uskupení civiliz-  
aci a různých ras ve všechny časti vesmíru.  
Pokud bych to měl k něčemu známěmu  
zde na Zemi přirovnat, tak asi ke komu-



nisterstev, přičemž každé má jistou míru vě-  
žnosti a potřebnosti. Snad nejsilnějším je  
ministerstvo bezpečnosti. To chrání spole-  
cenství před nežádoucími vlivy venkovního al-  
é i vnitřního světa. Za nežádoucí vlivy je  
možné povazovat různé úškoky a záškodnické  
které mohou nebezpečných nebo vzdálených  
národů. Za takové národy jsou povozovány  
třeba obyvatel planet B typu... Co naplatr...





funkcií. Běž tam, seber předmět, proved, proved a použij přítom věc z inventáře, prozkoumaj. V případě, že budete mít pod kontrolou spřátněho bojového robota jménem SAM, bude palení kurzorů ještě větší (analyzu, znič, speciální kurzor, namítej chemikálie...).

Přítom je ikona zanimovaná. Když něco někde můžete udělat, ikona se začne vykonávat animaci.

**Vtipně zpracování.** Co mi ani náhodou nemohlo uniknout, byl jemně lechitivý humor z pera autorů. Víte je přítom obsaženo v mifních narážkách Feebleho nebo v takových detailech, jako je zvuk. Když přijedou ke stanici kosmický autobus, z reproduktoru se ozve zvuk nemálo podobný tomu, který vydávají naše proslulé a solik prolínadlové autobusy MHD (celý Ikarus). A to není jediný detail. Třeba taková detailní databáze nalehlé hrdiny. Míry 127-48-69, muž, identifikacní číslo 7104728, následuje něco jako uplňení, ale nejlepší je stejně závěr, kde si můžete přečíst trestní rejstřík. Ne nebojte se, není masovým vráhrem ani něčím podobným, pouze jsou tu přestupy typu rychlý a nebezpečný let polem asteroidů, mluvení pozemskou řečí, atd. Prostě, hra je plná úsměvných situací.

**Obsáhlost.** Už jenom fakt, že hra zabírá čtyři CD, sám o sobě upozorňuje na obsáhlost této hry. Mimo grafiky mistrovství a různorodých animací zde podkáže i velké množství příhradkových nakloněných, ale i nenávistně

koukajících postaviček. Mezi ty, o jejichž existenci by jste měli něco vědět, patří i bitevní robot s jménem SAM. Jak jsem už napsal, za určitých okolností ho můžete zneužít či použít (použijte co chcete, závér je stejný) ve svém prospeču a vykonat také něco, co by jste s křehkým tělem Feebleho nebyli schopni.

Další dost známou a nepostradatelnou postavičkou pro ulovení vašeho úkolu je rozomilá, teda pro tamf sukníčka, Delores. Už jenom z očí jí číší, že bude patřit k rebelům a může se vám moc hodit.

Dost nebezpečný, hlavně pro nezákonné činnosti, je agent s označením 32. Je velmi nenaštvaný a nebezpečný "organ" s kostliveckým výrazem a s dvěma páry fousů na každé straně tváře. Právě on podává hlášení majovoru Bensonovi. Na něj pozor! Je to člověk, který si splítl své postavení s fanatickým zadostiučiněním a nehdál se ohlížet na nic.

Samořejmě, že postaviček je v FF velké množství, ale ty, které jsem popsal jsou nejdostupnější.

**Grafika.** FF má velmi dobrou 3D grafiku. Množství různých detailů a propracování vás určitě zaujmí hned na začátku, protože je to jedna z hlavních hnacích sil této hry. Různé grafické efekty a animace jako elektronické přemístění, hnací agregáty kosmického plavidla, výtahy, problabilující reakce kosmického velkoměsta... To samé

platí i o animacích. FF je přímo nahuštěná animacemi, které její kvality ještě více vyzvedávají.

**Zvukové efekty a zvuky.** Ani k tomuto bodu nemám ani nejméně připomínky. Tuto větu používám velmi nerad, protože jeho význam je hodně relativní, ale prostě dokonalo stálo sama u sobě.

Hudba je spíš laděna do tvrdšího rocku a třeba hned na začátku při průletu polem asteroidů dobrě vyznáme vydešenost našeho hrdiny. Zvuky jsou povedené a perfektně dokreslují výboru atmosféru této hry.

**Závěrem.** Už nevím, co bych dal dal. To je všechno. Z 99,99% jste v recenzi četli pouze samou chvíli. A u té, jak se dá předpokládat, zůstanu i na závěr.

Co jiného můžu učinit? Feeble Files je hra, kterou vám srdečně a moc rád doporučím. Tato hra posunula příčku propracovanosti her typu adventure zase o nejáky kousek výš. Prosíte paráda, které se Adventure soft povíd.

Adventure soft - congratulation.... Your game „The Feeble Files“ is really good....

—Vlapon

## EXCALIBUR ★★★★★ 91

Adventure Soft. Adventure, sci-fi. Minimum: Pentium, 16 MB RAM, 4x CD, Win95, DirectX 5. Doporučeno: Pentium / III MHz, 16 MB RAM, 8x CD, Win95, DirectX 5. Testováno na: Cyrix / 200, 32 MB RAM, SB 16 ASP, 2x CD.



# Dark Colony

PŘEŽIJE NAŠE ZBÍDAČENÉ LIDSTVO DALŠÍ ÚTOK Z VESMÍRU?

- PAVEL HACKER -

**R**ok 2137. Krátké poté, co se lidstvo probralo z kocoviny po vltání nového milenja, sondy objevily na Marsu zdroje nové látky. Vědci ji pojmenovali Petra-7 a po po-

nečné svítí plamínek naděje, na Tarsu objevili průzkumníci ruiny s artefakty a podními systém chodeb, vedoucí k níru planety. Mudrci národa Taare se naučili využívat sily

omáčku už tolik práce nedalo. Zato jsem očekával, jak autor příběhu vtipně využití některá fakta a doménky (viz údajný nález vrahů UFO v poušti Nového Mexika v roce 1947), ideu hry, troubleshooting, popisy ve hře se vyskytujících organismů a objektů a podobně.

**O co jde?** Dodáme, že hra nabízí tréninkové mise, jednotlivé bitvy a campaign, bud za pozemskou korporaci Pan Luma (na Marsu působí i dvě jiné korporace, se kterými ale budete jen spolupracovat), nebo za Greye ("Sedivé"), tedy bojovníky Taaru; dále podporuje hra multitherplay game po modemu, TCP/IP, IPX a sériovém kabelu. Nezbývá tedy net zvolit rassu, pasivně výhradně pseudonymu a vrhnout se do světu váněk. Výzbroj je zcela adekvátní, ovšem Greyové používají mutanty a zvláštní organismy a bojují lepe nočí, zatímco lidé stávají na robotice a kybernetice a jejich čas nastavá po rozdenění.

**První mise** je samozřejmě seznamovací a po úspěchu vás čekají logicky téží a strategicky důležitější mise na Zemi i Marsu. Společným jmennovcem je zpravidla téžba Petry-7 a vždy zabijení. Toho si užijete ve hře dost a dost, v pozdějších fázích nezbývá výjimkou dvacet padesát i více mrtvých.

kusech ji představili světu jako hmotu, která se stane spásou lidstva. Trocha plynů získaného extraktu Petry-7 postačí jak energická zásoba města na několik týdnů, rostliny hnějené touto superlátkou rostou tak, že hladomor zůstane jenom strašákem pro malé děti. Stačilo jen vybudovat těžební stanice a starat se o horniny. Další desetiletí byl Mars přetváren do podoby tropické planety a připravován na osídlení. Za nečelé století se od polu k polu rozprostřely husté džungle, střídajíce se rozlehlými pláněmi a nehostinskými pouštěmi. Po vysazení pozemských živočichů už zhýbalo až jen nastehovat, když tu se jedna kolonie odmlícela... Rok 2137.

**artefaktů a stanuli před velkým díolem:** nalézt portál, pomocí kterého opět povstane jejich civilizace a zvítězí v bitvě o planetu Zemi. Částečně rozpoznet jimi však udělali pozemskané, kteří si přivlastnili Tars a z díky červené planety učinili kolonii Země. Ale mimozemský národ se nezdává a pouští se do boje na budoucnost - první kolonie pozemskanů se odmlícela...

**Rok 1997.** Firma Take 2 Interactive vydává svou první realitmovou strategii pod názvem Dark Colony. Při velké rentabilitě více méně všech slušných realitmových strategií se neví co dít, že i poměrně malý typ vývojářů Take 2 (za zmínku stojí jejich Ripper) vzdálil na momentálně módní žánr. Příběh je sice docela plně literárně zpracovaný, ale když to vezme kolem a kolem, jádro tvorby námět Tower Assaultu a domyslet nějakou tu



Obecností hry je poměrně vysoká; nepřátel je hodně a peněz a času málo. Hlavní příjem kreditů tvorí též a nějaký ten bakáš také dostáváte jako příjem z města, je-li u základny přítomno. Budování základny je po několik ochuzená část. Pět budov plus několik upgradů je trochu málo. Ve hře se sice vyskytují i objekty jako komunikační sateli-



ty a také původní zivířena artefakty, ale ty se většinou nedají využít a nelze je stavět či vyvážet. Artefakty v organismu se chovají neutrálně (zabijejí příslušníky obou stran stejně rychle) a zejména artefakty se vyskytují spíše vzácně. Jednošky, pomínu-li vynikající zpracování, pro mě byly zklašmáním. Za prvé je mají obě strany úplně stejné samozřejmě ne po vizuálně, ale typově stránce). Stejná energie, funkce, lisi se jen popis a forma útoku. Zvláštní jednotky v pravém smyslu slova se nekomentují.

**Rovnováha.** Autoři se zřejmě snažili o maximální vyváženosť, čehož se dalo dočkat jinak. Také s jejich inteligencí to nebude tak žhavé. Sice najdou správnou cestu a nejdou proti zdí nebo si to hasí doprostřed je-

cích. Celkový dojem grafiky je velmi dobrý, animace jsou slušné, i když mě zarazilo množství kvev, které při každém zásahu stříká vojáků. (Už i intru lze ohodnotit, že grafik má rád akční filmy).

**Ovládání** je myšlení a klávesnice vůbec nebudete potřebovat. Neträdním prvkem je to, že jednou nakliknutá jednotka je aktivní do stisknutí pravého tlačítka, což mě zpočátku dost mělo. Jednotky se dají sdružovat do skupin. Po opětovném kliknutí se již hlásí jednotlivě, což může být výhodou i nevýhodou. Lze je poslat na vzdálenější místo určení pomocí mapy, což dnes považuji za samozřejmost. Shrnuti. Dark Colony rozhodně není špatná ani průměrná hra. Výtvárnici a grafici se při ní asi zapotí a ten, kdo dohlížel na chyb, odvedl svou práci dobrě. Take 2 zřejmě dlouho studovali produkty své konkurence a poučili se z chyb, takže vzniklo na první pohled bezchybné dílo, které však postrádá

dravost a nové nárazy. Programátoři stvořili dobrou hru, kterou však čeká velmi tvrdá konkurence v podobě Warwindu 2 a dalších. —Rattle



zera, ale jejich nevšimavost je udивující. Pokud probíhá boj daleko, jak čtyři centimetry od jednotky, není-li sama atakována, nevšimne si ho. Ale abych vám trochu správil náladu si přejdeme k dalšímu odstavci.

**Grafika, animace, ovládání.** Po spuštění hry vás upíná srubhulí intro a než se proberete a transu, je tady hlavní menu. O jeho nabídce jsem vás již informoval (faktura vám přijde do péti pracovních dnů) a proto jen dodám, že všechna menu se tváří jako počítač napojený na ComLink a ze všech stran na vás blikají pífenosové rychlosť, frekvence a podobné atmosféru dokreslující nesmysly. I zde je vám k dispozici seznam jednotek a artefaktů ve vynikajícím provedení, takže mu asi dáté přednost před manuálem. Celá hra běží v SVGA a 256 barvách a není z nejrychlejších, což se odráží na hardwarových náro-

**Ozvučení** se blíží Westwoodem vysoko nastavené latce, plní dokonalé svou funkci, tedy dokresluje atmosféru. Zvuková kulisa se mění s prosiftem a časem, v noci se tak roz-



šounopnou cikádku, že mi to připomnělo letní teplice meze a... pardon. Každá jednotka se hlásí svým sloganem, popřípadě Zavržání, zachrochtáním apod. S hudbou je to už horší, ne že by byla špatná, ale kvalití tracku z C&C nedosahuje a poslouchat jednu skladbu dokolečka není to pravé.

## EXCALIBUR ★ ★ ★ ★ \*

Gamerická strategie, realistický scénář. Minimum: Pentium, 16 MB RAM, 2x CD, Win95. Doporučeno: Pentium / 133 MHz, 32 MB, 2x SVGA, 6x CD, Sound Blaster komp. Testováno na: Pentium / 75 MHz, 32 MB, 6x CD, SVGA 2 MB, SB 16

# Hexen II

TAK TOMU SE ALE ŘÍKÁ ŘEŽBA

- VLADIMÍR PONECHAL -

**S**alo se... Všude je jenom samá tma a temno. Občas se do děsivého ticha ozve nějaké zlověstný sklek příšery, které podobu si raději nechci ani představovat, protože pouze pomyslení na tu svůrku mě přivádí na pokraj šílenství. Podvědomě hodím okem na kuši... Pouze čtyři šípy...

studený pot. Odkládám palčat tak, abych si pro něj mohl v případě potřeby co nejrychleji sáhnout a křečovitě v ruce sevřu spoušť kuše pevně rozhodnut jít dál. Konec už přece nemůže být daleko....

Opatrně, oči mrtvolně opřené do tmy, jdu krůček za krůčkem dál a dál. Jeho dech

je čím dál tím silnější a hrozivější. Každou chvíli na něj musím nazívat. Nevin, čím to je. Jindy jsem plný chladu a bezcitnosti, ale teď se mi děsň začínají potí ruce. Už, už, už red to přijde... Už cítím jeho dech, už mi naskakuje husí kůže na zádech, když najedou zděšené výkřiky...

Střívávám si z hlavy příběhu (VFXI) a zároveň se zbaavuj ruky, které mi dopadla na rameno. V šoku rovnajícím se zástavě srdce hledím zděšeně na moji milovanou

dortknout, že ne ledajaké. Když se o jedničce říkal, jak je boží, jak je perfektní, tak mě ted skutečně nenapadá žádný dosačující přívlastek k tomuto pokračování. Ale pěkně postupně.

Doufám, že jen tak neskončí. Lidi, odhoďte všechny důmky, které v křečovitém sevření hledáte na svých hradisích před letovými choukami okolo a věže, že je zde něco mnohem lepšího a nebojte se to napamat, dokonalejšího.

Jak nelíp specifikovat Hexena II? Rozlehlá krajina, perfektní bludisté, geniálně ponurá atmosféra, písobíve prostředí, zákeřní protivníci, originální nárazy a doplňky... Ano. Přesně toto je Hexen II.

Stejně jako v předešlém díle i zde si začítka vybráte svého hrdinu. Tentokrát jsou čtyři. Paladin, Crusader, Necromancer a Assassin. Já osobně jsem si vybral krížka nebo vrha, ale i kouzelník nebyl k zahození. Takový podstatný fakt, že každý má jinou odpornost proti zásahům, či používá jiné zbraně a jejich efektivnost je odlišná, to zde nebudu ani rozehrábat, protože dnes je to už zcela běžné a spíš by mi to překapalo, kdyby to chybělo. Po výběru obtížnosti (jsou také čtyři) vás počítá již začne „chroustat“ a přepočítávat úrovně. K obtížnosti výběru snad jenom napadá, že ta nejtežší nese název legend a tomuž názvu vůbec nedělá ostudu. Jak se říká, nestaci jsem se pořádně ani nadechnout:-)

Než skončíte, musíte nejdříve začít hrát. A dostáváme se do víru hry. Všechno, na co narazíte, je velmi dobré propracované a precizně zařazeno do kulis prostředí. Za chvíli si zvyknete na velkolepé výhledy a překlenuty prostředí, či jiné výplody fantazie autorů. Třeba hned v první úrovni se mi moc líbil jeden přechod. Leží jsem ponurová škvírou v potemnělé skále a nemít pochodeně, tak nevidím na krok. Když tu najednou vylezu na prosluněnou paloučku uprostřed skal. Perfektní idylka. Jasné prostředí, uprostřed se pase beránek a palouček se nese jemně bečení. Idylku sice trochu zkazí nějací lučištěníci, ale na dlouho ne. Bylo o ně postaráno...

Ale to není všechno. Takový funkční větrný mlýn (vevnitř hýbající se ozubené kola) nebo opuštěný zámek (teda až na nějaké lučištěníky, kouzelníky a pavouky) nebo pev-



Chábá to obrana před tímto potemnělým a zákazným světem. V duchu proklínám chvíli, když jsem zavrhl myšlenku stát se kouzelníkem. A teď to mám, jsem prakticky bezbranný. Zastavují se a mé oči opatrně, jakoby mě podvědomě cosi rušilo, pomalu o-pouštějí uzávěr kuše a zaměřují se na podivný obyč chodby. Místo jako stvořené na zákeřné přepladení. Děsivou atmosféru zvyšuje ještě řeho, které zahaluje celý konec chodby. Opatrně a přísně k zemi ke zdi, která je ne-rovnomořně pokryta hnusným a zapáhajícím slizem zbarveným krví nevinných lidí. Trhnu sebou. Bože, ty hrozné zvuky mě zahubí... Souravým krokem se pomalu přiblížu k tomu místu. Ještě jednou se zastavují. Kdo nebo co mě tam čeká? Podvědomě mi problémy děsivá myšlenka. Jen aby nebyl kouzleník. Sil můžu nezbývá a aby smyla domržení, chybí mi šípy do kuše. V sevření díkosti kusi odkládám a uchopují těžký palčat. Co si zvolit? Mozek vypijepracuje, ale pořád se nemůže rozhodnout... A v tu chvíli se to stalo. Zaslechl jsem jeho chraptivý dech a děsivý tlukot srdece. Ano, je tam a číhá na mě, aby mě v slepé nenávisti k životu zabil. Na čele mi vyrázel



polovičku. Ta nevšimající si mě snyh překlonu klinickou smrt jenom suše prohodí: „Má telefon...“.

A děje se. Musím se přiznat, že tato moje příhoda je trochu staršího data. Vzpomněl jsem si na ni jenom proto, že se mi stala, když jsem právě hrál přes zapojenou VFXI Hexen I. Jo lidi to byla ale atmosféra. Jenže všechno má svůj důvod a dokonce i to, že jsem začal právě tak, jak jsem začal. Tí, co umí číst, si už určitě přečetí a pochopili proč. Wauuu.. Je taky pokračování perfektního Hexenu a hned na začátku musím po-



nost... Prostě paráda. Ale ne jenom perfektní grafikou či atmosférou Hexen II vládne. Velké převléké plus zaznamenaný z mé strany i originální nápady. Rozbit dřevěnou desku prehistorického záchodu, aby se hned potom objevila šachta s vchodem do vody, ro mě ještě nechal chladným, ale když jsem se postavil u obrovskou kuší, abych ji potom mohl ovládat až účelem odstartování střeleckých dní a prostřílet si cestu k památníkovi bráné, to se mi náramně líbilo.

Alle nápadů ve hře najdete mnohem více. Třeba si zasednete do prehistorického kata-pulty a vystělejte se přes hrady (jenom zapomenete, že musíte mít dost životní energie, protože tento vzdálený výlet vás bude něco stát) nebo zazvoníte hřbitovním zvonením a otevře se vám kobka... Prostě bomba.



Jedno vám můžu jenom doporučit. Všimnějte si zdí a kulis. Mnohdy skrývají nějakou tajnou mistrovství nebo něco, co by vás mohlo zajímat. A v této hře, hlavně při této obtížnosti, má každá změna své opodstatnění.

Cestou můžete nacházet různé věci a předměty, které vám doplňují silu jak magickou, tak životní. Štěty, otevří vám dveře,



učí vás, přemísťují na jiné místa. Hlavně to přemísťení se vám občas hodí, když máte minimum energie a dostanete se do nějaké nezáviditelně situace.

Náš milý hrdina má také jednu dobrou vlastnost. Umí celkem dobře plavat jak nad vodou, tak pod vodou. A tak dle vzoru předešlých důmůvek si tedy zaplavete, až vám z toho bude spátrat. Snad jenom, nemá žábry, takže je dobré na to pamatovat.

**Jedním z největších rozdílů** mezi jedničkou a jejím pokračováním je změna operačního systému. Jednička využívala starý dobrý DOS, kdežto dvojka zase umí pracovat s Windows95. To by se pro někoho zdalo být jako velké plus, ale je nutno pamatovat i na podstatný faktor a to výkon počítače. A jak je zřejmě důmůvka si právě na výkon hodně potřívá. A je to znát. HII pořaduje při instalaci P90, což je pro rozlišení 320 na 200 celkem dost. Ne že ne.

A abych zůstal u rozlišení a grafiky. Musím se přiznat, že v jedničce se mi grafika moc nelíbila. Případala mi tak trochu rozšrouzená a netvorněná. Zde je to o něčem jiném. Autoři do hry zahrnuli několik rozlišení. Mimo standardní 320 x 200, 640 x 480, 800 x 600 si můžete nastavit i méně známé rozlišení 320 x 240, 512 x 384 nebo dokonce 1024 x 768. Přitom můžete hrát v okně nebo přes celou obrazovku. Podmínkou však zůstává mít dobré nadupané PC a nejlepší pro vás bylo, kdyby to PC mělo grafickou kartu s podporou 3D. Pro porovnání, já jsem si s mym

Cyrixem sice rozlišení 1024x768 mohl dovolit zahrát, ale scrolling byl trochu trhaný a zvuk se zpožídal.

Ovládání hrdiny je velmi jednoduché. Mož se nedostane od předešlého. Snad jenom v tom, že teď už dveře otevíráte.

Své velké plus musím přidat i faktu, že HII velmi dobré spoluhracuje s operačním systémem. Nestalo se mi ani jednou, že by se kousl nebo jinkak „znehodnotil“ výkon počítače. A to jsem v době recenzování neustále měnil rozlišení a přepínal mezi okny.

Co si přejete vaše ucho, a co uslyšíte. Zvuky... V minulosti dost zanedbávaný faktor, protože zvuky zabití dosáhly a velmi jednoduše se dali retušovat a používat mezi sebou. Své pravé opodstatnění vlastně našli až dnes v záře stříbrných disků. A je to dobré, protože právě oni dodávají atmosféru tu omáčku kolem. Ono když jdeš úžlabinou a vyskočí na vás jedovatý pavouk s nepřijemným světlem a jediným ohnáším ho zabijete, ta pravá úzkost na vás dolehne až uslyšíte vracející se temnou ozvěnu. Nebo když mečem seknete do skály... Nebo při vynesení se po dlouhé době, kdy nás hrdina je již na pokraji s kyslikovým dluhem slyšíte z reproduktoru sípavé hlboké nadechování... Nebo... Nebo... Prostě skvělé.

**Co dodat?** Já myslím, že tato hra má na to, aby na konci recenze mohla mít suché až zato nadšené: **NO COMMENT...**

P. S: Ach jo. Ani nevím jak bych si přál, si jednou tu hru zahrát s virtuální příbhou na hlavě.... Jenom nevím, jak by to dopadlo s tím telefonem... —Vlapom

## EXCALIBUR ★★★★★ 90

Activation: Akční ■■■ Minimum: Pentium 16 MHz ■■■ Zvuková karta: 4x CD. Doporučeno:

Pentium / 133 MHz, 32 MB RAM, SB, 4x CD, 3Dfx

Testováno na: Cyrix / 200+PR, 32 MB RAM, Diamond Stealth 3D 2200 32MB EDO RAM, SB 16 ASF

# 688(I) Hunter Killer

JSOU PONORKY JEDNOU Z NEJNEBEZPEČNĚJŠÍCH ZBRANÍ?

- VLADIMÍR PONECHAL -

**H**lubiny. Pět křižníků střední kategorie a dva torpédoborce bombardují hladinu Atlantiku sudy s explosivebním obsahem. Jsou to hlubinné miny. Před pěti minutami na přeťin zachytily odraz plavidla, které by se mělo nacházet přibližně sto metrů pod hladinou. Bylo to víc než jasné. Někde v okolí se nachází nepřátelská ponorka a podle směru, kterým plula, by měla mít zrovna záusk na

chvíl pod tlakovou vlnou, kterou vyvolala dvojitá exploze. Torpéda splnily svůj úkol. Tam nahore jím teď je pěkné horko a temný stín se ztrácí v hlubinách...

**Silent Hunter.** Napadá mě jenom jedna hra, se kterou bych 688HK porovnal. Přednedvánce jsem recenzoval datadisk2 hry Silent Hunter. Já bych řekl, že tyto dvě hry

považuji za nejlepší, které jsem v poslední době viděl.

A dostavíme se k podstatě. Jako v jiných hrách podobného rázenu, i tuhoto hráci můžete hrát více různými. Můžete si pročítat ponorku v třípalcových misích, kde plníte jednoduché úkoly a jde jenom o to, abyste se naučili zacházet s tímto podmořským plavidlem. Další možnost je single. V podstatě bujujete osamocen. Vždy plníte nějakou misi a po jejím ukončení můžete navolit druhou. Poslední a nejlepší části, ve které bojujete osamocen je kampaň. Zde plníte jeden úkol za druhým až přijdete na konec, budete "sladce" odměněni.

Samozřejmě, že hra má možnost poskytnout sávu pro více hráčů (multiplayer). V tomto bodě má široké zastoupení a hodně předěl SH. Můžete ji hrát po modemu, kabelu, internetu, síti nebo způsobem klient server. Já myslím, že to je dost způsobů na to, abyste si nějaký mohli vybrat.

**Editování.** To co přinesla hrá SH až na datadisku2, má 688HK přímo v hlavním menu. Editování misí je velmi dobrá věc. Nejdříve si vyberete místo na Zemi a chvíli si počkejte než počítáte přepočítá geologické údaje. No a potom už můžete začít zadávat. Základ edítace rovněž pět ikon. Už jenom počítej na ně vám dostatečné napovídají, která na co slouží. První je ponorka. Toto iconu určujete svoji pozici, nebo vytvoříte nového

MULTIPLAYERového hráče. Další ikona jsou lodě. K dispozici máte velké množství druhů lodí, torpédoborce, minolovky, letadlové lodě, ale i nevojenští tankery, nákladní lodě, rybářské cluny... Je jich hodně. Vytvořenému image, přidáte vlastnosti. Což znamená, že mu předurčíte, jak se bude chovat na otevřeném moři. Můžete plavat sem a tam s pomyslným kruhem nebo mezi pevně určenou trasou a nebo můžete stát jen tak na místě. Těchto vlastností je také velké množství a záleží jenom na vás. Samozřejmostí je nastavení rychlosti, strany (zde jdu to přílet, neplítele nebo neutral), čas startu... I letadla dle mají své zastoupení. Narození od lodí však obsahuje pfímo typy, přičemž můžete na výber z pěti. AH-1 Cobra, F-15, Helix, IL-38 MAY, P3-C. Jejich vlastnosti jsou obdobně vlastnostem lodí (tedy až na to stání na místě). Po naeditování vzdálené podpory či naopak se přesunete k trochu jiné, tak trochu základní technice. Na moře do bojů patří také



nákladní lodě, kterou bitevní lodě doprovází.

Trup se otřásá pod náporom explozí. Celokovový plášť však celkem v klidu odolává vnitřním tlakům. Vydří rozhodně víc. Podle toho, jak daleko vybuchují miny, posádka předpokládá, že nepřítel nahore. Nevi, kde jsou. Jenom má pocit, i přesto však všechny vytříštěné koukají na obrazovky svých monitorů a hlidají si svou práci. I malá nepatrná chyba by mohla znamenat konec. Konečně se však orve hlas, na který všichni čekají. "Nákladní lod zaměřena. Připínám do pozice taktických zbraní. Dvě torpéda odpalují, ted..."

Suché zasyčení z příde a smrtonosné objekty se ztratily z dosahu. Vtichni si vydechlí. Znamená to jenom jedno. Ted rychle pryč. Ponorka prudce mění kurs. V tu samou chvíli se ozvou dvě zadunění a trup se mírně za-

mají velké hlavní hraci prvky stejně. Až na jeden podstatný detail. Tím detailem je asi tak 60 let rozdíl mezi technikou, kterou hra zastupuje. Ano, v SH ještě můžete bojovat proti Japonskému loďstvu v Tichém oceánu a příběhových mořích (1944-45), kdežto v 688HK máte k dispozici podstatnou většinu světa (blízká budoucnost - doufeme, že ne). V celé recenzi se budu snažit objektivně porovnávat tyto dvě hry. Samozřejmě v mezech zpracování. Za normálních okolností by totiž bylo víc na místě porovnat koňský povoz s komfortním mercedesem SE600. Samozřejmě, že budu pamatoval i na to, že SH je přece jenom už přes rok stará hra.

**Hlavni menu.** Nebudu moc otálet a přeškočím intro, které je jen tak mimochodem zpracované dípleň božsky a řekl bych, že ho



miny. Ty jsou samozřejmě stabilní. Jediný rozdíl mezi typy je takový, že některé se spouštějí pomocí elektronického spináče, jiné zase na dotech nebo můžou mít kyselinový spináč. No a když jsem takhle pěkně rozvrhl technický park, uděláme něco i pro oko. Poslední ikona mne vyobrazení domečku. Ano, domeček známého budovy. Touto ikonou si můžete na pořeží vybudovat malé či větší město, továrny, letecké, vrtní věže, no prostě co hrdlo ráčí. Musím říct, že tyto budovy jsou po grafické stránce lépe zvládnuet než při SH. Pohled s periskopem stojí za to.

Po vybudování téhoto základních bodů, můžete nastavit ještě období, čas (den-noč), počasí... Potom už jenom stačí uložit a hru ráď do boje.

**Boj.** Než se přesuneme do ponorky, ještě na chvíli vás zdržím v edici. Auto kládi velký úraz na realnost jednotlivých míst. To je v pořádku, tak to má byt. V jednom momentu jsem však právě tento detail proklinal. Asi hodinu jsem si připravoval perfektní (podle méh představ) hrací mapu. Bylo to

ponorka. V dobré vůli jsem ponorku posunul dál na moře a program jsem "normálně" uložil. Další sklamání však přišlo hned potom, jak jsem se snažil vydíratý soubor spusit. Počítač mi napsal nějakou obdobnou hlášku "Your graphic control is bad. Please. Reinstall your version 688(I) Hunter Killer." A měl jsem to. Místo záhavy jsem si bouchl do stolu. Nevzdával jsem to a tak jsem zkoušel připravit další edici, tentokráte jednoduchou. Ta už fungovala.

Z toho plyně jeden fakt. Editační okno není úplně spojitelivé. A to je chyba!



u pobřeží a šlo o to, probojovat se přes linii (asi tři křížinky), obejmout miny a potom zaútočit na pěkně rozeštvané město. Nastavil jsem si soumrak, klidné počasí a chtěl jsem si to uložit. U snaby a chtěl všechno zůstat. Při uložení mi program zahlásil, že ponorka je na mělčině. Vyhřeštil jsem oči na lod, která byla ještě víc na mělčině než já, a která byla ve skutečnosti asi tak padesátkrát větší než moje

Konečně do ponorky. Konečně dostáváme do ústrojí ponorky. Ta je rozdělena na několik částí, které využíváte pro řízení tohoto "podvodního" kolosu. Začínáte v řídícím centru, kde máte k dispozici kompas, přístroje na úpravu směru, zařízení pro úpravu rychlosti, hlavní vypínač energie a sonar pro navádění. V závěrečné fázi se odsud ponorka řídí jednoduše a prakticky. Podmínkou je však

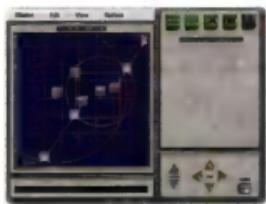
nepoškozené řízení. Zapamatujte si, že řízení je velmi citlivé na poškození, a proto je lepší se vyhýbat nějakým nebezpečným střetům, protože a poškozeným řízením se pluje dost špatně.

Když si sednete do ponorky, musíte udělat několik věcí. Jednou a první je zapojit řízení, to jame si už fekli. Jenže ponorka nemá průzory, přes které by mohlo koukat. Ale mě to má speciální naváděcí přístroje a tak dalším krokem je právě zapojení téhoto přístrojů. To je však podmínkou několika kroků. Nejdříve musíte zapojit proud do antény, vytáhnout ji, pustit do ní nějaký výkon a až potom můžete pouštit radar, který vlastně spolu s mapou a hluškoměrem tvorí všechny naváděcí systém. Ted by už ponorka měla být v stavu, ve kterém by mohla klidně plout.

**Ponorková nemoc?** Jenže, aby se ponorka stala bojeschopnou, je potřebné podniknout další kroky. Na to slouží lista, které je umístěná na pravé straně hrací obrazovky. Na ní se nachází ikony, které slouží jako odkazy do ostatních oddílení. Aktivovaná ikona svítí.



První ikonu jsem již popsal, je to řídící místo, a proto se přesuneme dál. Oproti ponorkám, které známe z hry Silent Hunter je tento novodobý obr skutečně lahůdkou. Tak třeba sonar. Je to obdoba radaru, ale pracuje na jiném principu. Toto zařízení velmi pozorně sleduje okolí a zjišťuje zda se kolem vás nepohybují něco, před čím byste si měli dát pozor. Dokonce dokáže zjistit, zda bylo na vás vystřeleno torpédo. Pokud ano, ozve se těšitelný neplíšející zvuk. Je tak alarmující, že když jate ho třeba v životě nedýšeli, rázem pochopíte a budete se snažit cosi podniknout. Velmi potřebnou a podstatnou místoříšnost je rádiová místoříšnost. Nejdé ani tak o spojení, jako spíš



• sledování lodí. Je tady totiž velmi zajímavý přístroj, kterého úkol je desírovat lodě. V podstatě se jedná o velmi jednoduchý princip. Všechny lodě vysílají nějaký signál v podobě kódů, podle kterého se dá zjistit, o jakou loď se jedná. Tímto systémem se má předcházet omylům. Obdobně to dělají i letadla.

Když se řekne bojová pohotovost. V bojové pohotovosti můžete být, ale to podstatné, co proto potřebujete, je zbranový arzenál. Naše ponorka není jen tak nějaká hráčka a když se podíváte na to, co máte na palubě určitě mi dáte za pravdu. Nějaký kanón, který se používá pro druh světové války by tedy ponorce moc nepomohl. Dnes se bojuje z 90% na dálku. Svědčí o tom i fakt, že na palubě máte dva druhy raket (mimo zbraní hromadného ničení). První z nich je UGM-84 Harpoon (GWS60). Jedná se o lehkou raketu sloužící na ničení lodí. Její maximální rychlosť je 0,85Mach a dolet 67 námořních mil. Druhou raketou je známá UGM-109C (TLAM-C). Nefiká vám to nic? A co takhle předvídka "Tomahawk". Jedná se o raketu s plochou dráhou letu, která se používá na ničení pozemních cílů. Její maximální rychlosť je něco kolem 0,7 Machu a dolet 490-700 námořních mil.

Pokud se přece jenom dostanete do blízkosti nepřítelů a on vás neví, že doube použít klasiku v podobě torpéda. Na palubě můžete mít torpéda typu Mark 48 ADCAP. Pozor, toto torpédo má dosah pouze 24,5 námořních mil, takže na větší dálku sáhněte po raketách.

**Informační stránka.** V poli ikon se nachází dvě, které představují knihy. Pod témito ikonami objevíte malou encyklopédii bojové techniky novověku. A když se řekne encyklopédie, tak to znamená, že jednotlivé typy jsou rozepsané celkem podrobně i s tech-



nickými parametry a k tomuto psaní jsou přidány i fotky a 3D modely, které si můžete prohlížet z libovolné strany. A nejen to. Autoři pro vás připravili perfektní povídání o technikách, které se používají na palubě moderní ponorky. Třeba výroba kyslíku, struktura klimatizace, složení torpéda, přůlez záložním naftovým motorem... Nezapomeně k tomu přidat i podrobně načrt.

**Grafika.** 688HK má výbornou grafiku, plnou detailů. Běží v rozlišení 640 x 480 stejně jako SH. Na moři toho moc k vidění není, tedy pokud zrovna vedle vás nepluje loď, ale pokud se přemísťte k nějakému městu až zde posítice sily detailů. A pokud ještě město použijete, můžete vidět pekný ohňostroj. A můžu vás ujistit, že není hezčího v této hře jaka hořící město při západu slunce. Občas se vyplatí trochu plývat munici.

**Ozvučení.** Stejně jako grafika, je i ozvučení této hry vysoko v nadprůměru. První, co vás o tom ujistí bude rozhodné intro, které má sloučenou hudbu. A až se dostanete do ponorky budete slyšet různé hlášení, vztaz kovu, exploze, ale i výkřiky mužstva, které utíká před valci se vodou.

**V čem je Silent Hunter lepší.** 688(I) Hunter-Killer je výborná hra na nechybí výrůst a ani nebudu. I přesto však je SH v něčem lepší. V atmosféře. V starším SH byla jedna centrální mísmařství a z této jsou se dostal, kam jste potřeboval. Kdežeto v 688HK jsou odskoky udělané pomocí ikon. Já vím je to hloupost, ale právě tato hloupost se dost podepsala na atmosféře. Autoři se to pokusili vyvázat jednou ikonou. Když na ni kliknete, prostor

kolem vás se změní na 3D. Má to jenom jeden háček. Hra jako taková běží pod Windows 95. To znamená, že právě tento operační systém moc na dynamice nepřidá. No a když nemáte procesor minimálně na 166 MHz, tak to zase klidně vypněte. Už jenom, než se dostanete do tohoto režimu, hard disk nějakou chvíli šrotuje. To samozřejmě dost ubírá na rychlosť hry.

Další věc, která se dost podepsala na atmosféře je můstek neboli spíš není můstek. V 688HK nemizíte na můstek. A to je podle mé obrovská chyba. V SH se mi vždy nejvíce líbilo, když jsem zasíhl tanker a moohl jsem se kochat pohledem na hořící lod. Zde máte jenom periskop, který ani zdaleka nepokrýve totální prostoru jako normální výhled. Autoři se to zase pokusili vyvázit po svém. 3D pohledem na ponorku. Zde si můžete velmi jednoduše upravit pohled tak, abyste viděli kam potřebujete. Ale zase to písání nepřirozeně. Pohled z můstku by byl rozhodně lepší.

**Závěr.** Nemám co bych dodal. 688(I) Hunter-Killer má hodné plusy, které ho pozdvívají nad Silent Huntera. Jenže najdou se i minusy, které ho zase stlačí na úroveň této starší hry. I přes to však tato hra přináší obrovské množství zábavy a mě nezvýší nic jiného, než vám ho srdečně doporučuji. Tato hra patří do nové generace námořních simulátorů a já jenom pevně doufám, že jich bude čím dál tím víc. —Vlapon

**EXCALIBUR** ★★★★ 79  
 Simulační ponorka **Minimum:** Pentium / 90 MHz, 16 MB RAM, 4x CD. **Doporučeno:** Pentium / 166 MHz, 32 MB RAM, 4x CD. **Testováno:** Cyrix 200+, 16 MB RAM, 2xCD, 16 MB ASP, 532 MB. **Zapojení:** JRC

# X-COM 3: The Apocalypse

X-COM STOJÍ OPĚT NA VAŠI STRANĚ.

- FILIP KOČOUREK -

**P**říběh se rok 2048. Od posledního pokusu mimozemské civilizace zotocit naši planetu uběhlo mnoho let. Na zemi nastaly všeobecné globální problémy, lidé vybudovali speciální metropole. Metropole jsou jediná místa kde se nyní nachází život. Těchto mísí je na zemi jen několik desítek. Tato situace je strategicky nevhodná. A co čert nechci! 4. března jsou nad největším městem spateny průzkumné lodě cizí organické formy. Není pochyb, že jde o mimozemskou civilizaci. Země se připravuje na další válku. 5. března, vojenská jednotka X-Com je v bojové pohotovosti. 6. března vypukla třetí mimozemská válka.

**Nostalgie.** No a my tu máme třetí pokračování perfektní hry UFO. Apocalypse navazuje na dva předešlé díly a proto by nebylo na škodu si je připomenout. UFO: Enemy Unknown, přenesl představu firmy Microprose o naší blízké budoucnosti. Země prožívala první blízké setkání s mimozemskou civilizací. A vy jste vybudovali první základnu, naverbovali první vojáky, sestělováli první cizácké lodě a poté nasazovali váš elitní útvar na odchyt pětadvaceti větřelců. Zkoumali jste vše co se zachovalo a vybavovali tím své hrdiny. Ke konci hry už skoro vše co jste používali bylo mimozemského původu. To nejdůležitější byly peníze. Dostávali jste je od státu z celého světa. Každý stát vám dával tolík, nakolik si myslí, že ho ochraňujete. UFO: Terror from the Deep. Vlastně byla tato hra naprosto stejná jako první díl. Ale už z názvu je jasné, že dítoky a veskeré boje byly většinou vedeny v mořských hlubinách. Zbraně se dělily na vodní a suchozemské. Oproti jedničce se moc nezměnila ani grafika. Tedy nic přepravného.

**Změny.** Hlavní střely se přesunuly nad vybudované metropole a v tom je asi hlavní změna oproti minulým dílům. Zatímco co předtím jste hildali celou planetu, teď se



soustředujete pouze na jedno město. Ve městě probíhá normální život jako ve válce. Po ulicích se prohánějí hlidkové auta, motorky a občas i profenze i ihlury taxí. Městské budovy jsou rozděleny podle toho pod jaké společnosti správu spadají. Jak jsem již napsal, dříve jste dostávali peníze od státu, teď od této syndikátu. Pokud spatříte bránu jejich budovy, nebo snad dojde k jejich zničení, jste potřádáni o zaplacení sklad. O peníze je opravdu nouze. Na konci sice dostáváte peníze každý týden, ale výdaje jsou někdy větší než peníze. Nejdražší je výzkum. Výzkum se dělí na Biologický a Kvantové fyzikální.

Je porfeka aby vše bylo co nejrychleji prozkoumano a mohlo se to použít. Spousta prozkoumaných věcí můžete poté vyrábět. Časem uznáte za vhodné používat cizáckou

technologií. Je o hodně vyspělá a například organické zbraně vůbec nepotřebují zásobníky.

A dostáváme se k agentům. Technologie je potřeba neustále vylepšovat a zároveň cvičit své vojáky. Takový nevyčištěný voják dokáže při střetu s větrem celom točitě zpanikovat a takového chudáka přece X-Com nepotřebuje. Souboje tváří v tvář byly zachovány. Můžete hrát klasicky na kola jak to znáte z minulých dílů, ale pfibyla realistickou strategii. Já jsem dál přednost realismu. Rád bych, že mísí tím dostaly potřebný spád a zvýšila se uměrně hráčnost. Mise probíhají většinou v rozsáhlých budovách o mnoha patrech. Můžete se vám proto stát, že některý z těch milých malých slizounů se vám schová v nějakém temném zakoutí a vy ho pak hledáte dluhou minutu. V menu připomínala funkce běhu, chůze a plazení. Navíc můžete ještě rozhodnout o intenzitě vedeného souboje, zda bude s vámi strany veden agresivně, normálně nebo vyloženě opatrnně. Cizáků je spousta druhů. Od možkovzroušků přes pěšáků až po létavce. Všichni se vám samozřejmě snaží zneplácení život. Používají k tomu různé granáty, plyny, lasery... Nejvíce mě zajala potvářka, která k vám přiběhne a pak bouchne. (???:pozn. red.) Podobných rozmanitých překvapení na vás čeká spousty.

**Porovnání** na konec. Musím dodat, že UFO 3 je vesměs stejně jako předešlou díly, samozřejmě když vezmeme v úvahu vyvíjející se technologii tvorby her. Od třetího dílu jsem očekával něco více než jen to co už jsem dvakrát dohrál. Shrnu-li si mysl grafiky a zvuku musím říci, že je jsem již viděl lepší, ale strategii tvořil něco jiného. Spád, vývoj, logika, hráčnost a to tomuto dílu X-Comu tradičně nechybí. —SoftMan



## EXCALIBUR ★★★★ \*

Micropose Strategie, sci-fi. Minimum: Pentium, 16 MB RAM, 4x CD. Testováno na Pentium / 133 MHz, 32 MB RAM, 8x CD, ESS sound.

# Imperialism

EKONOMIKA, TRANSPORT, VOJENSTVÍ, TO JE IMPERIALISM

• FILIP KLIMES •

**V** poslední době se se strategiemi roztrhl pytel. Většinou jsou to realitmové strategie typu Command & Conqueru. Různé prostředí, jednotky, počasí, daňci.... V podstatě jde vždy jen o to shromažďovat jedno-

čí se postavila na nohy, ale bylo třeba zbabiti se těchto lidí. Naprosto nejjednodušší bylo je zaměstnat a protože v celé Británii se pěstovaly ovce začaly bohatší měšťané a některí šlechtici zakládat manufakturny na zpracování

množství. Bohužel (nebo bohudík) byly v té době doly velmi nebezpečné, často je zaplavovala voda. Pár lidí přišlo s různými prototypy pump na čerpání vody, které využívaly energii páry. A když pak James Watt tento stroj zdokonalil a využil jeho síly i jinde, bylo vyhráno. Ovšem textilní průmysl kvetl daleko. Vedle vlny se začala prosazovat také bavlna dovedená dřívě a anglické kolonie, později samostatných Spojených států, kde na plantážích pracovali černí otroci. Vznikl tak pověstný trojtříhelník. Lodě pendlovaly mezi Afrikou, Evropou a Amerikou. Anglicki zbraně mifily k otrokářům do Afriky. Africi černí otroci do Ameriky a bavlna zpět do Evropy. Když poněmíce černé otroky tak přesně o tom všem pojednává Imperialismus.

**Scenaria.** Zpočátku máte na výběr z tří scénářů, které vás měly v sedmi částech naučit základům hry. Jak dobré vité, stejně to zhuďe vám. Naučí vás orientovat se v civilních, vojenských i námořních jednotkách, dopravě, průmyslu, obchodu i diplomacii.

Tři připravené scénáře jsou již pro pokročile. Můžete vybrat mezi

Obnovou Francie po prohraných napoleonských válkách. Kdy stoječí proti spojenec tedy Rusku, Velké Británii a Rakousku. Jako další možnosti zde vystupují Turecko,

Prusko a Itálie (v té době

ještě nesydnocená). Tato

hra je opravdu těžká. Znovu dosahujete původních pozic

che brillantní kombinaci

diplomacie, obchodu a sa-

mořské sily. Druhá hra se

jmenuje námořní soupeření,

zastupujete zde tehdy

nejmocnější stat Evropy, Bismarckovské

Prusko. Usilujete o ziskání převahu na moři

navadlosti Anglie, odvěké vládkyni moří.

K dispozici máte nejmocnější armádu

a rovinutý průmysl. Jako další se účastní

stejně velmoci jako v minulém kole. Tento

scénář by měl být nejlehčí. Ve třetím a posledním scénáři hrájet opět za Prusko

v Evropě po revolučních letech 1848. V této

době jsou na straně kontinentál stabilní pouze

Rusko a Velká Británie. Máte malou mo-

derní armádu a vašim jediným cílem je rychlá

expanze. Ovšem při takovém stylu hry ne-

můžete ubránit všechny hranice, do hry se

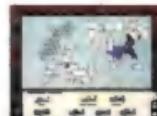
dostává tedy i diplomacie.



tíky, a těžit cokoli, kořením počinaje a mlékem konče. V každé misi odkrýváte mapu, najdete nepřitele a budete muset nahromaděno dostatek jednotek a tak ubohého nepřítele, v podobě počítáče či protihráče na síti, prostě zlikvidujete, popřípadě jest zlikvidován sám. Abych pravdu řekl, už je mi z těchto her nanič, a proto jsem velmi potřesen, že vám mohu představit strategii, která je docela jiná.

**Historické souvislosti.** Předně, Imperialism je turn-based strategie snad trochu podobná Capitalismu. Ocitáte se ve světě dozvívající průmyslové revoluce. Tedy brano podle letopočtu, počátkem devatenáctého století. Jelikož k pochopení herních souvislostí poslouží nejlépe historie, uděláme si tef malý výlet. Dalo by říci, že to všechno začalo po anglické revoluci někdy v polovině sedmnáctého století. V Anglii se po revoluci toučilo plno darebáku, různých žebráků, toládáků a jiných individuí. Konstruovaní monar-

vny. A dokonce, což bylo na tu dobu převratné, začali za mždu zaměstnávat desítky lidí. Jejich vlna směřovala na kontinent, jmenovitě do Holandska, kde vznikaly především závody na anglické vlně. Nětrvalo dlouho a Angličané zjistili, že je přece hloupost využívat surouvolu vlnu, když by mohli prodávat rovnou horové výrobky. Ale to již se v tomto byznysu staly velké peníze. To umožnilo zaměstnávat chytře hlavíčky, které se snažily vymyslet nástroje, které by práci dělaly efektivnější. Člověk je od přírody tvorivý a tak zanedlouho přišlo spoustu chytřáků z různými zlepovávkami. Některé se chvylily, některé ne. Malokodlo osměm tehdy tušil, že koloběh je započat. Manufakturny si žádaly nové stroje, na ty byla potřeba železná ruda a aby ji bylo možné rozvozit muselo se použít černé uhlí. Šestnáctého bylo, že všechny ty komponenty se v Anglii nacházely v dostatečném





Náhodně generovaná hra. Další možností (kolikátoru užívejte) je začít hru na počítačem náhodně vygenerované mapě. Začínáte jako jedna z velmoci osvěm s minimálnimi zdroji. O dopravě a průmyslu ani nemluvě. Teď je tedy na vás poslat prospectora do hor, najít rudy díky horníkovi postavit doly. Vybudovat železnicí, obchodní stanice. Zde se pozastavím neboť v Imperialismu obhospodařuje stanice několik okolních čtverců (stejně jako např. města v civilizaci) a podle toho jaký tam je terén, stanice shromážděuje určité suroviny, které jsou však dostupné pouze je-li stanice napojena na železnicí a výše dosažecí transportní potenciál. Takovýmto stanicemi posléze pokryjete celou vaši zemi, propojuje je železnicemi v kooperaci s ostatními odvětvími se začnou projevovat výsledky. Kromě této stanice je možno budovat ještě přístav a opevnění. Každý z nich má svůj zvláštní účel.

Ve hře existuje několik jednotek s danou funkcí. Na začátku (mohu mluvit pouze za e-asy uživatelů) máte k dispozici prospektora a inféry, který je zodpovědný za všechny výše zmíněné stavby. Postupem času si uděláte další jednotky jako farmáře či horníky. (jehich účel je opět jasný).

Veškerá průmyslová výroba směřuje bud k výrobě zbraní či nástrojů, textilií, nebo dle vědních výrobků. Směřuje to po klasickém řetězu kdy jednu věc nelze vyrobit bez jiné věci v řetězci níže. Využívá se lidská pracovní síla, která je odstřuhována podle vzdálení toho kterého člověka. Vzdálení lze zase získat pouze z knih, které se vyrábějí z papíru, to znamená z polení které expeduje ten který terén okolo určité stanice. Srozumitelně ne???

Každopádně než vykoumáte celý systém tak aby průmysl fungoval zabere vám to doslova čas.

Jednou z podstatných částí hry je obchod. Ten vám zajistuje obchodní florilá. Díky tomu můžete prodávat cokoli, čehož máte přebýtek. A naopak nakupovat nedo-



starkové zboží. Ceny zboží se neustále mění v závislosti na jeho množství a poptávce. Tady to ve hře trochu zavádí burzou.



Doprava vám umožňuje efektivně využívat vzdálenější zdroje. Závisí však na kapacitě vaší železnice. Je hloupé když lidé mají hlad a někde ve vzdálené vesničce hnijou tuny kuřecí. A když je to se vším. Rudy, Dřevo, Potraviny atd.

Bez diplomacie ve hře se nehněte. Je vice než nezbytně sledovat dění kolem vaší země, nejen, že na tom závisí ceny, ale vše s kým se může spojit proti komu, který z protivníků je zralý na vyhlášení války a podobně. Svým spojencům můžete poskytovat obchodní výhody a protivníkům či jejich kolonií bojkotovat. Jsou to opravdu jemně plachty, a v těchto úrovních musíte diplomaci neustále využívat, jinak nemáte šanci. Zde se konečně uplatní menší státečky na nichž závisí váš obchod atd. Tak to taky většinou začíná. Zatočíte na menší státeček, který však měl velkého bratra.....

Jaká hra by se dnes užila bez bitev. I v Imperialismu se na ně občas dostane. Ve hře několik druhů jednotek, každá porubuje jiné množství koní, děl atd. na svoji výrobu. Stejně tak jednotky námořní. Můžete

hrát souboje taktické hdy si s jednotkami hýbe sami. Nebo to necháte sečít počítat a vy jen vidíte výsledek.

Co by to bylo za strategii bez vynálezů. V Imperialismu se ale do technologií investuje, t.j. vložíte určitou sumu a výnález je vás. Ten se ale zpřístupní teprve když určité suroviny dosáhnou určité hladiny.

tak jako všechno jinde v Imperialismu hýbou peníze světem. Za ně nakupujete nové jednotky a technologie. Když jich máte dost továrny mají co vyrábět a vy zase zpětně, co prodávat. Ale dost už!

**Možek v akci.** Imperialismus rozhodně není hra pro zaryté příznivce akce a krve. Ale naopak hra při, které člověk musí zapojit ten nejménovaný orgán. Výsledek je poté zába va na dlouhý čas. Co by se dalo vyrknout? Imperialismus lze hrát po sítí a tak rády neuспějí. Každému by se asi něco nelíbilo. Grafika, není opravdu nic moc, ale pro hru tohoto typu nejsou nezbytné superheroozáky. Hudba je přiměřená, musím však přiznat, že průvodní skladbu jsem vypnul už po půl hodiny. Zvuky jsou čistě industriální a dlebo hru dobarvují.

Myslím, že všechni příznivci turn-based strategií, kteří nemusí bojovat se vším co se kde mohne, uznají tuhru jako jednu z velmi povedených. —Dworkin

## EXCALIBUR ★★★★ 85

Sr. Mindscape. Strategie, turn-based. Minimum: Pentium, 16 MB RAM, 4x CD, SB-komp., Win95. Testováno na: Pentium / 133 MHz, 16 MB RAM, AW32, Win95.

# 7th Legion

REALTIME POTISÍCÁTÉ A PRVNI

- FILIP KLIMEŠ -

**S**tejně jako byl každý před lety nadšen nezvyklou Dunou 2, se nyní často setkávám s názorem, že realtimeové hry jsou otepnané. Tvorci prý nevymyslili nic nového, maximálně poznání surovinu, kterou je třeba těžit. Rozdíl mezi témito hrami pak tkví pouze v grafickém zpracování a men-

Nové prvky ve hře. Tak aby realtimeová hra byla hráčatelů musí mít něco navíc. Zde bych vyzdvíhl předešlím hudbu. Je o něčem jiném vět své jednotky do boje za zvuky dynamických bubenů a basových kytar, prostě hudby tak trochu do hard rocku, než když nám do pochodu vyhrává vojenská dechov-

há zajímavým způsobem. Peníze se na vašem kontě prostě objeví. Je zde samozřejmě i jistá závislost na vašich výkonech během hry. Když jste byli hodní, nezlobili a zabili co možná nejvíce těch druhých, dostanete svůj příděl. Celkem zajímavé jsou speciální



finanční bonusy vypsané za nějaké minoritní úkoly. V průběhu mise si budete moci několikrát zvýšit kapesné, když například zabijete do určitého časového limitu osm nepřátelských vojáků nebo zničíte jejich kasárna.

Existuje zde ještě jedna možnost, jak přijít k penězům. Po hraci ploše se tu a tam vyskytují bednicky se zajímavými obsahy. Bud je tam Finanční obnos. Který potříši neboť samozřejmě existují mise ve kterých je peněz citelný nedostatek. Jak je známo bez peněz do hospody nelez, ale také nevede válku. Popřípadě se tam mohou vyskytnout imitační kouzlo ve hře používaných (dostanu se k nim později).

Mise. Hra samotná je rozdělena do mísí, což asi není tak překvapivé. Dalo by se říci, že se dělí na stavěcí a nestavěcí. Bud musíte nejdříve postavit základnu a z ní chrát jednotky směrem k krvavčným nepřátelům či na počátku hry vyfusujete určitý počet jednotek a pak je musíte sestít a dobit a nimi protivníkovu základnu, chránit zajatce atd. Mise jsou pro oba protivníky poněkud poznávací, ale výše uvedenému citátu rozhodně ostudu nedělají.

sích detailech. Žánr mže omezí na sci-fi, kde povětšinou zachraňujete matičku Zemi, nebo fantasy se svými fariami, rytíři atd. Těžko se pak mezi tou hromadou najde hra, která by nejak vyučovala.

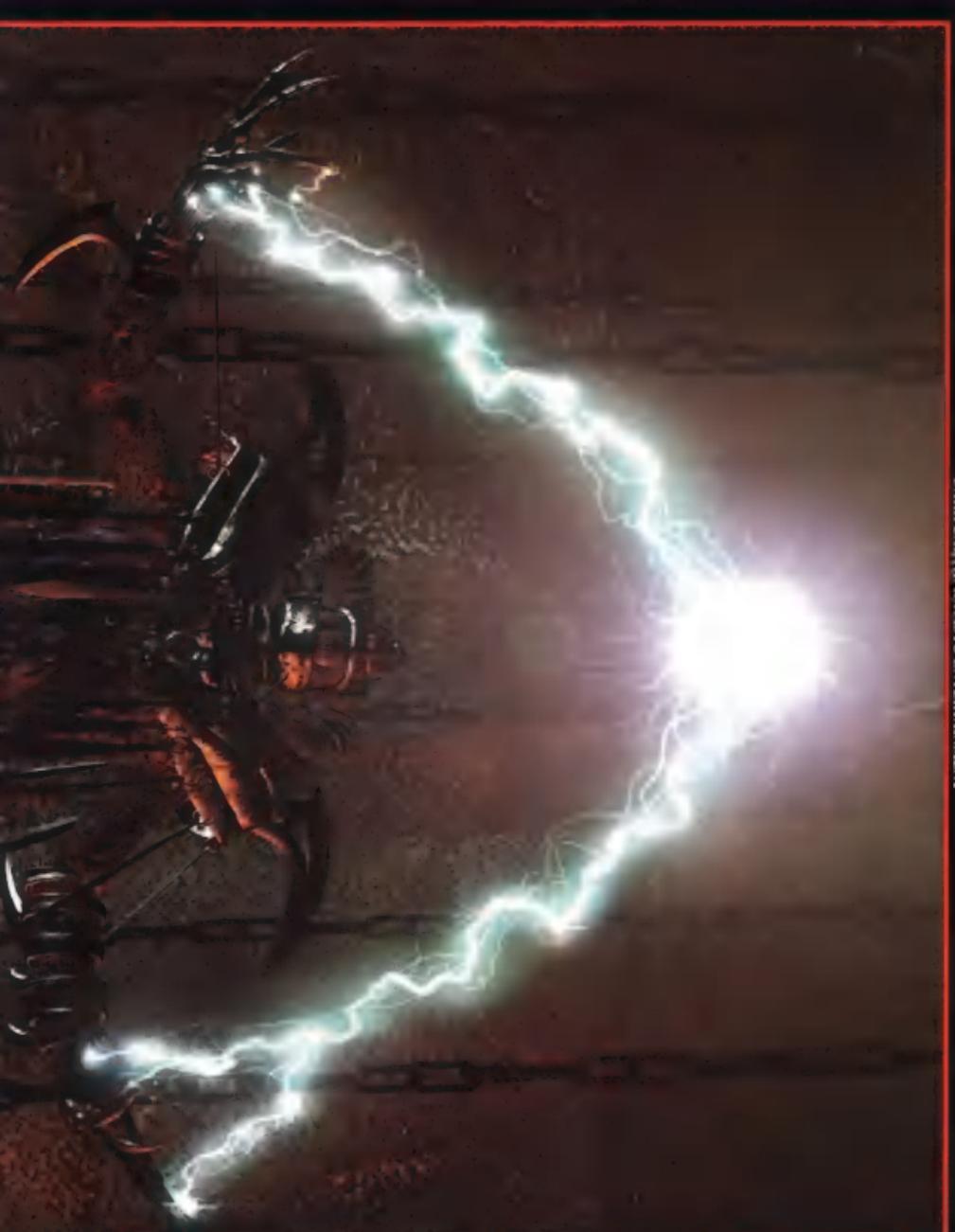
Tak abych upřesnil, 7th legion patří mezi ty sci-fi, až má stejně otepnaný herní systém, přece jen že nadejdeme prvky zajímavé a nové. Mohl bych opět začít popisem intra, který by zábral půl strany, možná by si to zasloužil, je sugestivní až běda. Krátce a jednoduše: Země, hodní a zl. rudi a modři, sedmá legie proti temné legii, zabít jich co nejvíce. Ponekud mne v manuálu zazáral citát jednoho nejznámějšího fašistů, diktátora Benito Mussoliniho: "Vite, co si myslíte u nás! Pro nás je bluboce morálka, daleko morálce než kompromisy a výměny!" S tím se nikdy neztočíšom! Bohužel na tomto principu hra pracuje.



ka. Zvuky střelby a jiných (žádných pozn. red) akcí ve hře, jsou standardní.

Jistě jste se těšili na téžaské soupravy nákladáčky, či harvester. Tak to vydaje každičky, máte jednoduše smůlu. Zde se takovými věcmi, které nemají a vůlku nic spočlechný vůbec nezabývají (Alespoň vám červ nesezere harvester). Financování probí-

Jednotky. Máte k dispozici tři skupiny. Lidi, Tanky a Robory. Každá skupina má několik variant. Vojáci mohou být obyčejní pěšáci, jezdci na podivném převozidle a daleko krvavčivějším pěšovci, veteráni mimoředitci, kněží (jak je vidět často se žánry











realtimeových her prolínají) a velitelé. Tanků je také více druhů, rozlišujících se podle dosfrelu, účinnosti střely a rychlosti. U robotů to platí jakbysmet.

Zajímavou vlastností jednotek je možnost své schopnosti zlepšovat. Poté, co zničíte určitý počet nepřátelských strojů váš malý hrdina obdrží metal a nemusí to být poslední. Tedy nakonec můžete mít skupinu složenou z několika jednotek s vysokými hodnotami.



mi, které si hráv poradí s celou nepřátelskou základnou, mobilní obránce zahrnujíce.

**Základna.** Stavba základny je v 7th Legion vše podružnou. Samozřejmě je nutné si opravit výrobnu jednotek, abyste měli koho poslat na smrt, ale tím všeckrá starost končí. Casem se pří dostanete do rakové situace, kdy se nehněte bez vývojové laboratoře. Tak dlouho jsem, ale u této hry nevyrážel, takže nevím. Myslím, že je naprostě zbytečné vypisovat zde co vše je možné postavit, neboť kromě nějakého téžebního zážitku je to naprostě shodné s jakoukoli jinou hrou podobného typu.

**Co zajímá?** Především to je do té doby v realtimech nepoužitý systém bojových kart či ikon, které se vám náhodně objevují během hry. Je jich opravdu mnoho, a dokáží zásadním způsobem ovlivnit průběh hry. Použijí se tak, že myslíte vezmete příslušnou ikonu a přemístíte ji na vybranou jednotku, karta začne automaticky působit. Cíl můžou být jak jednotky vlasení, tak nepřátelské či dokonce základny. Jelikož je to vše nová, dovolil bych si říct méně výtaž z každenného seznamu. Karty použitelné na nepřátelské jednotky o t k y : Immolation (zničí cílové jednotky, nepříšobi však na v o z i d l a ) . Domination (umozí vám kontrolovat cílovou jednotku). Doom Fist (poskodí všechny nepřátelské jednotky v dosahu). Chaos (způsobí zmatek mezi protivníkovými stroji a ty poté začnou pálit samy do sebe). Kartu dodačí podporu vlastnímu silám: Battle Psychosis (vaše jednotky zachvátí bojové šílenství, začnou pálit ostrostě a tříkat běda nepřátelským jednotkám v dosahu). Deception (převleče vaše jednotky do nepřátelských uniform, co se pak děje, je nesnadné) a tak by se dalo pokračovat ještě dál.

Tak zřídku ještě stojí karty, které působí další jednotky a především Joker, nemohou než nesouhlasit s manuálem, zkuste, uvidíte.

**Co naštve?** Opravdu se najde dosud proti. Ovládání jednotek není z nejdokonalejších a poslat jednotky do útoku na druhou stranu plochy se může stát nepřekonatelným problémem. Inteligence vlastních odílů také není nejvyšší a může se vám lehce stát, že vás oblíbený tank, s několika metály (hodnotami) u s krátkým dosfrelom se stane cílem útoku nepřátelského raketometu. Místo, aby se k němu rozel a zakroutil mu krkem, zůstane stát na místě a nechá se zničit. Klasickým problémem je zdírování mísí. Dospat poslední rančík schovaný v levém dolním rohu mapy za stromem si vyzádá intenzivní pátrání a dost dlouhý čas.

**Úvaha závěrem.** Druhý citát v manuálu má již v sobě moudro věků. Vždyť ho nepronese nikdo menší než Sun Tzu, slavný čínský filozof, voják. Praví: *Jestliže zvídí nepřítele a zvídí sebe nemůží se být výjednávávat s většinou.* Tento citát samozřejmě není použitelný jenom ve válce, ale v obyčejném životě. 7th Legion je další z poněkud brutalnějších her. Příkladem toho jsou zeměmařské filminky, které se rozjedou po skončení misí. Neříkám, že nejsou dobré provedené, ale myslím, že i s poněkud menší milou násilí by se dala stvořit pěkná hra. — Dworkin, těžká ruka

Ještě, že se mu nedostala do rukou třeba Blood (pozn. zed).

## EXCALIBUR ★★★★ = 59

Epic Megagames, Microprose, Strategie, realtime, sci-fi. **Minimum:** Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB grafická karta, DOS. **Doporučeno:** Pentium 133 MHz. **Testováno na:** Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, AWE 32.

# Dragon Dice

POČÍTAČOVÉ VRHCÁBY?

- FILIP KLIMEŠ -

**H**istorie. Esfah, zvláštní jméno pro zvláštní svět. Život si jej vybral k vytvoření harmonické společnosti, k tomu mu pomáhalo Příroda, jinde neutrální, se svými základními prvky ohněm, vodou, vzduchem a zemi. Sáhl do nitra planety a použil mořské vlny a čerstvý vítr k vytvoření Selimari, korálových elfů. Vdechl jim moudrost, krá-

prosto odlišné od mírumilovných dětí Života. Země spolu s hniliobou a rozkladem byly základem Trogů, krvěžinivých goblinů. Jejich domovem byly zrádné bažiny a v jejich moc bylo procházet jimi jako po pevné zemi. Potom zkombinovala Ohně z Esfah a vlastní ničivost a vytvořila Mohrelů, lávové elfy. Ti žili ve vysokých horách poblíž sopek



su, a ducha poezie. Selimari vystavěli skvostná města na pobřežích, s věžemi z mořských korálů a větmi ulicemi se nesla příjemná hudba elifch harf.

Poté Život sáhl do nitra znovu a výsledkem byli Vaghá, trpaslíci, zrozeni z pevných skály a žhaveného ohně. Byli neuvěřitelně zruční a neúnavní a v ohromných sálech pod horskými hřebeny vyrobili umělecká díla neuvěřitelné krásy. Život stvoril i další menší a mladší rasy, aby je potěšil v samotě světa. Byly to šťastné časy a kultura obou národů vzkvétala. Zlì spolu v míru a harmonii a soutěžili, kdo vytvoří přední mezi nejlepší kvalitou.

Avisák tam, kde je Život musí být zákonité i Smrt. Stejně tomu bylo na Esfah, dlouhodobě Smrt žárlivě pozorovala rozkvět dvojice spřátených národů. Bylo jasné, že to tak nechá. Stejně jako Život sáhla po elementálních silách Přírody. Vzala ty zkázenější a dodařila silu vlastní a tak vznikly dvě rasy na-

a hlubokých dolin. Jejich krutost je pověstná.

Velký bylo překvapení trpaslíků když se na ně vyhruňali krutí Mohrelové a vrahdiště měli na co příslí. Velmi růzko bylo pro trpaslíky poznání, že jejich klidivá mohou být i vražednou zbraní, ale Vaghá se to naučili a stali se Mohrelům rovnocenným nepřítelem.

Stejně tak Salimari byli zaskočeni krvěžinivými Trogů, kteří se vyhrnuli z bažin a plenili elfi zem. Salimari se stáhli hluboko do svého území, aby později udefilí zpět již ozbrojení blyštvivými meči.

Kostičky

chřesti, budu

mit štěstí?

Doufám jen dál, byť  
bych mi smál,  
že nikdo nebude, na mě  
se zlobit,když řeknu, tuhle  
hru jediné, do  
koše hodit.

Nastal čas hrozných válek, celá Esfah byla drážena ukutnými boji. A ačkoli původně bojovali Vaghá se Selimari proti Mohrelům a Trogům, později se armády lokálních vůdců snažili hlavně přetáhnout. Spojovali se s kdejkým, jen aby zajistili naději na budoucí život. V čase největší nouze používali vlastní síly ze kterých byly zrozeni. Tak příšli na své hrozní draci, kteří reprezentovali každý svůj živel. Byli nespoutaní, strážili ve své zlobě a nicieli s ohromnou radostí.

Není jiná naděje než mít než ovládnout všecky kmeny silou a to je právě práce pro vás zkušené warlordy a vězte nebudete to práce lehká (doporučují jen trplivým).

Kartičky a kostičky. Není to dlouho, co firma TSR přidala s novým dítkem, blockbusterovým Dragon Dice, hrou podobnou známé Magic The Gathering. Firma TSR je u nás známá spíše jako tvůrce Ad&D. Podle této pravidel vzniklo mnoho počítačových her. Vzpomeňme si třeba Beholdry nebo Fantasy Empires či novější Blood and Magic. Počítačová podoba Dragon Dice je vlastně "pouhým" převedením tohoto hitu do computerové podoby, to znamená, že zde odpadají hody kostkami, nepotrebujete žádné kartičky než drahé peníze a ještě vám k tomu hraje velice pékná hudba. Ale.....

**Hra** běží pod Win95 a hned zpočátku vás překvapí, že wokno s hrou není přes celou obrazovku (samozřejmě záleží na rozlišení). Co se dělat. Není to jedna moucha. Následuje intro, které vám osvětí proces mytí všebe hru, k tanci a poslechu vám přitom hraje naprostě perfektní hudba laděná do sfédrovku, k te vás vyjádříme ještě později. Z počátku vyberete typ hry, pokud chcete hrát klasicky či po sítě nebo si chcete nechat poradit, jak na to v tutorial módu. Další výběr máte mezi standardní hrou, turnajem nebo campaignem. Hra je natolik slotira, že si určitě nejdříve poradit a pak zvolte campaign. Budete si moci vybrat mezi trpaslíky, korálovými elfy, gobliny a lávovými elfy. Podle tvůrce je nejednodušší začít s korálovými elfy. No nevím, dostali me vyhledej i rady. Pokud zvolíte standardní hru, dostanete se do menu, kde si navolíte protihráče a pak následuje to nejzážitlivější, výběr vlastní armády. Armádu musíte rozdělit na tři části. Volit můžete mezi tzv. trojko-





vými, dvojkovými nebo jedničkovými jednotkami, kteréžto číslo znamená životy jednotek. Dělí se na klasickou těžkou, lehkou pěchotu, jezdci a čaroděje. Jednotky mají i svůj speciální název jako vrhouni nebo magmuti jezci atd. Jelikož válka v zemi pokročila natolik, že se armády již velmi promíchały, můžete namírovat vojsko všechn ras ve hře se vyskytujících a skloubať tak nejlepší vlastnosti těchto národů. V postupu musíte brát právě tyto zvláštní schopnosti ras samorýchých, většinou dvojnásobnou rychlosť v určité oblasti. Každá jednotka ve hře je reprezentována kostkou, kterou počítá při mnoha akcích náhodně metá. Výsledek ovlivňuje jakoukoliv akci ve hře.

**Bitva.** Dobře, pokročili jste, máte bitevní legii, nyní vás čeká volba krajiny, ve které se bude bitva odehrávat. Jako možnosti máte



ko Heroes of Might and Magic nebo Warlords, je tato turn based strategie hodně založena na náhodě a když vám proste kostky nepadají, nemáte žanci. Magie hru hodně zpestruje a právě díky ni se do hry mohou zapojit draci. Také díky ni to lze chvíliku přežít. Ve výtu kouzel najdete právě onem Summon Dragon. Zvolíte místo, kam ho povoláte.

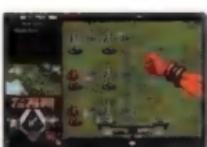
■ nepřátele mají vytvárenou. Nejistné je, že pokud se na dané místo nafází taky vaše armádka, bude dalším cílem ničivého útoku. Kouzla všeobecně jsou rozdělena podle živlů. Za normálních podmínek vládne armáda pouze těmi živly, se kterých byla složena. Existuje však místa, kde lze použít jakákoli magie. Z kouzel se mi nejvíce zamouluvala černá, tedy destruktivní magie se svými Fingers of Death (prsty smrti), které mi vyhrály neděnu bitvu s mými oblíbenými lávovými el-

fy (největší darebáci na Esfah). Použitelná jsou samozřejmě i jiná kouzla a ne všichni dají přednost zlu, ade reprezentovaném gobliny a právě lávovými elfy.

**Pro?** Svůj obrázek o hře si uděláte hned ze začátku. Na to, abyste pronikli alespoň do základů, budete potřebovat nejen pevné nervy a prárky na uklidnění, ale taky dost dobrý roubík, který vám zabrání věcně nenadávat u-bohym tvrdcům. No snadli se, ale po kud si počítacovou strategii představují tak, že vykreslené predložky zmoulá pocené kostičky a neustále jimi kvrdíla a hází, tak udelali opravdu dobrou strategii, neboť vrhání kostiček zabírá s malou nadávkou polovinu herního času. Dokážu pochopit hráče původní kostičko-kartičkové hry, jak sledují rotačky a s napětím okusují nehy az do masa. Bohužel nám nezajímá tedy, jesté ucházejíci, hry ty připadně jako počitačové vrháby s velmi dobrou muzikou. A m opravdu dobrá je, ač s moderními nástroji, by se jím vedlo navodit dobrou atmosféru při jakékoli sebechlapojetí, ale hratelnější gamesce.

—Dwarkin

**Pozn.** Hodnocení a recenze je psána z pohledu člověka, který se s necomputerovým originálem nikdy nesetkal.



výšiny (highlands), bažiny (swampland), pobřeží (coastland), roviny (flatland). Kromě této klasické volby na každém terénu může stát třeba město, obdoba stonehenge, chrám, věž a další, což ovlivňuje věci jako je účinnost magie aj. Dále zvolíte draky, kteří budou během hry k dispozici. Pak už zkoušíte zbraň pro tituláci (kolik a jak silně) a hurá do bitvy (pozn. znacně zjednodušeně).

Okamžitě poznáte, co to je komplikovaná strategie. Na rozdíl od takových hitů ja-

## EXCALIBUR ★★★★★ 49

Interplay Strategie, fantasy, kostičky Minimum: 486 / 66, 8 MB RAM, 2x CD, 40 MB HD, Win95.

Dopravleno: PC / 100,- SB Testováno na Pentium / 166 MHz, 32 MB RAM, 12x CD, AWE 64.

Zapojil: JRC

# The Crow - City of Angels

SAME RÁNY, VÝSTRELY, VÝKŘIKY A NÁRKY

- VLADIMÍR PONECHAL -

**C**erná skutečnost. Byl si zabit, ale ty se vracíš. Vracíš se zpět, aby jsi se mstil. Po světě chodí vrahové, kteří si nezaslouží aby v klidu dožili. Jejich seznam je krátký a strohý. Spider Monkey, Nemo, Curve, Kali, Sahar, Ashe, Judah... První je na řadě Spider Monkey. Platí pro ně jenom jedno. Po smrti je peklo...

Krev. Už jenom z obrázků vám musí být jasné, že „vrána“ rozhodně není pro-

výchota soupeřů budete mít ve hře tolik, až vás to bude mrzet. Hra má totiž něco kolmě deseti levelů. Tak třeba zavítáte do hospody, na přístavní molo, lod, hřbitov, kostel, den smrti... No, potěšení na vaší straně. Co vy na to?

To je ono. Toto všechno však jestě ani zdaleka nenařazuje tu pravou atmosféru. Do teď bych řekl, že se jedná o absolutně tuctovou záležitost, protože chodit néja-



středkem pro zabavení malých dětí. O tom mimo jiné informuje i nápis na krabici, mládež do 15 nepřístupno. A není divu. Hra je plná násilí a krvě. Se svým hrdinou chodíte 3D prostory a potkáváte bojovníky různého druhu a kalibru, kteří rozhodně nedají svou kůži zadara. Je velmi dobré, že každý z těchto bojovníků se snaží bojovat trochu jiným způsobem. Tak třeba montér nebo co to je (je v montérkách a na očích má svářecké brýle) se vám snaží dostat na tělo a potom vás duchaplně chrysti do svých obrovských klešťovitých rukou, ve kterých vaše křehké tělo podlehne obrovským tlakům. Černoch bojuje systematicky a uhybná úderům a sám se snaší dělat jenom drobnější výpady, které vás sice zraňují méně, ale zase o to Castéji. Můžete si být jisti, že tako-

kym bludištěm a mlátit se hlava nehlava, to mi moc inteligentní a hlavně zábavní nepřipadá. Spíš napopak, násilí už bylo dost a doslo. Co však dodívá této hře tu pravou bojovou eleganci? Jsou to různé předměty a zbraně, které cestou nalezáte. Tyto předměty samozřejmě používáte pro boj. Ve hře jich najdete vekou řadu a mají vše či méně ničivé účinky. Mezi ty silnější bych zařadil třeba samopal, pistoli, brokovnice, či jistý druh naváděného granátometu. Ano, zatím se nejdřív o nic vrcholového.



Jsou to zbraně s vysokou účinností a známe je z jiných úspěšnějších her. Jenže, co takhle vrhání explozivních barelů? To už zní rozhodně zajímavěji. A když k tomu přidáme klasické zbraně jako nože, baseballové pálky, železné tyče, mačety, meče, zápalné lávky (Mozartova klasika)... To jsou ty pravé zbraně pro rváče. Moje největší naděje však stejně sklidila obyčejná láhev... Ano, čten dobré, láhev. Uchopit láhev, přijdeť k nepříteli a bezprostřední blízkosti mu ji rozbitíte o hlavu. Nebo ji po něm můžete hodit už z dálky. A to je další výborný efekt, který mě zaujal. Co uděláte s pistolí, když vám dojdou náboje a proti vám se třetí útočník? Co by... Duchařík, samozřejmě, že v rámci humanity, mu ji hodíte do hlavy... Je mnohem jednodušší útočit na omráčeného a dezentorientovaného protivníka, než na rozruzenou bestii.

**Jenom krev. Ták...** Začal jsem trochu tvrdě, ale lhal bych, kdybych tvrdil, že tato



hra používá jako image pouze svaly a krev. Najdete tady také náznaky arkádních prvků. Tak třeba musíte dostat přes nádrž.

Jediná možná cesta je přes trupy, přes které však běhají nějaké dva elektrické výboje. Je nutné podkrouknout, že trupy jsou také dvě a takže se vlastně vždy vyhnete nebezpečnému výboji tak, že se povídáte na druhou stranu. Nebo vám v cestě leží výbušná bedny, které musíte odházení, abyste mohli dovolit nočníkovat dál.

**Grafické zpracování.** Grafika ve hře leží na jakési pomyslné hranici mezi průměrem a leplím průměrem. Není správná, ale rozhodně jsem měl čest i s lepší. Zato musím podkrohnit, že se mobili autoři rozhodně víc pohrňou s animacemi prostředí. Nejsou totiž prakticky žádné a neusádle kouskání na povrch prostředí za chvíli zmizí.

Zato animace postaviček jsou zpracovány celkem slušně. Kopy, boxování, salta, úskoky... To jsou fakta, na které nemusím ani poukazovat, protože právě na nich stojí ta-to hra a bylo by zbytečné je nějak obzvlášť popisovat. Jsou prostě OK. Animace soupeřů také nemají chybou. Hlavně vč. když ob



**Stinné stránky.** Velmi rád bych se jím vyhnul, ale nejde to. Nedostatky jsou totíž dost podstatné, i když jejich zrovna moc není.

Všimnul jsem si, že mi nefungovala určitá kombinace kláves. Když jsem mohl rozbehnut, zmáčkl jsem „dopředu“ a „běh“. To bylo ještě všechno v pořádku.

tevila neviditelná zed. Střílím na protivníka, ale náhroje narážejí stěnu za hlavou na cosi co nemí videt a protivník mě samozřejmě zatím zastřílí. Nemluvě o tom, že v takovém případě vlastně ani někdož dělat. Další vada této hry: Když je vás hrdina na dosah protivníka, přepne se do jakéhosi bojového módu a nedá se s ním pořádně chodit. Takže když po vás někdo tatočí střílky, než k němu dojdete, tak ještě mrtv.

Posledním nedostatkem je obcházení překážek. Zdi nebo jiné překážky musíte obcházet poněkud z větší dálky, protože jinak je prostě neobjezdíte. Nezájem, že je tam prázdný prostor. Prosíte to nepřijde.



dráží nějakou nadílku. Rozhodně mezi nejhezčí pohledy hry patří, když proti vám stojí dva protivníci těsně vedle sebe. Uděláte o rokručku... Oba vás dostanou své těleso po sobě. Potom je dvěma nádherně laděnými obousměrnými údery doděláte tyči, kterou držíte v ruce. Pohled hodný kvalitního akčního filmu.

Jenom snad jeden nedostatek bych měl na akční stránku. Dost mi chybí přepínání pohledů. Občas se stalo, že jsem musel bojovat způsobem, že jsem pořádně ani nevěděl, proti čemu bojuji.

Hrdina se skutečně rozběhl. Jenže potom přišla snaha upravit směr klávesou „vpravo“. Nereagoval. Tak jsem to zkoušel „vlevo“ a reagoval. Je to takový detail, dá se bez něj žít, ale proč? Že by to byl problém jenom mého počítače? To se mi nezdá.

O moje závážnější jízdu na hratelnosti je střeblo. Stalo se mi, že jsem třikrát či čtyřikrát skončil misi jenom kvůli střeblo. Tento problém je znát hlavně na lodi. Já mám pistoli, protivníci mají taky typ zbraně. Prvního zastřelím, ale ten druhý ne a ne. Někdy se mi stalo, jakoby se přede mnou o

Touto hrou jsem dost zaskočen. Není to taková ta bezduchost v podobě Mortal Kombatu. Ani náhodou. Tato hra něco do sebe má. Jenže, nejhorský je, že obsahuje i dost podstranné chyby, které se podepsaly na hodnocení. Škoda... — Vlapon

EXCALIBUR ★★★ 65

**Acliam Akčn.** ■■■ bojháčka **Minimum:** Pentium / 75 MHz, 8 MB RAM, 2x CD **Doporučeno:** Pentium / 120 MHz, 16 MB RAM, 4x CD **Testováno:** Cyrix / 200+ MHz, 16 ■■■ RAM, 2x CD, SB 16 ASP, SB VISION ISA 2 MB **Poznámka:** nad 15 let

# X-COM3 - Apocalypse

UFOLOVCŮV PRŮVODCE X-COMEM.

- PAVEL PLUHÁČEK -

Konečně se vám dostává do rukou pár rád a informací o této maniakální hře - stáří legendě v novém kabátě. Už na první pohled je vše „o něčem jiném“, a právě proto jsme zde MY. Pro těch pár odsození hodných k smrti gilotinou, co neznají *UFO*:



*Enemy Unknown* ani *X-COM: Terror from the Deep*, mám kromě onoho francouzského revolučního vynálezu i stručné shrnutí historických faktů. Dále se podíváme na pár věcí v ovládání hry, které by nemuseli být z manuálu zcela jasné, a nakonec se dostaneme k několika informacím o hermických principech a strategiích (zá v dalším čísle; jenak by to sešrál celý výštek).

**Steiny minulosti.** UFObice, krejčí už pár „Alien“ vydusi, až tyto věci moc neudiví, stejně tak jako ty pocitce mezi vám co si čtou návod i když nezlysí.

Tedy: První invaze mimozemšťanů příšla roku 1998 (už za rok?), kdy byla po páru pokusech o vojenské řešení problému jednoduchými státy ustanovena organizace *X-COM (Extraterrestrial Combat Unit)* - jednotka pro boj s mimozemšťany). Tě se po pár letech podařilo lokalizovat mafiskou základnu mimozemšťanů na Marsu (oblast Cydonie) a vypořádat se s ní.

Podruhé se UFO začala vynořovat z hloubek oceánů přímo na Zemi kolem 2040. Tato hrozbou byla opět zahájena *X-COMem*, který zrovna povstal ze svých trosek. Město T'leth, které čekalo na otvírení přes 65 milionů let, bylo nalezeno a posláno do horoučkých pekél.

Ovšem po této drastické birvě se výrazně zhoršila kvalita ovzduší, a tak lidé začali kolonizovat další planety. Ti, co zůstali na Zemi, zbudovali město Mega-Primus - vaše

budoucí působisko. Toto město kvetlo až do nedávné doby, kdy náhle začalo nevysvětlitelně upadat. Senáti uvěřili, že je to opět vlivem mimozemského pásobení, a tak začal tajný finančovat *X-COM*. A je pochopitelné pouze na vás, abyste tuto důvěru nezklamali.

**Ovládání.** Popisovat kompletní ovládání celé hry by bylo na dlouho a takéť potěšitelně zbytečné - vše znáte z manuálu (a jakpak to, že nemáte manuál?), a proto zde uvedu pouze pár ujasňujících detailů.

## a) ovládání ve městě (Cityscape)

Nejdležitějším ovládáním prvkem je lista uprostřed spodní části obrazovky, odkud vše sledujete (štíty vašich vozidel a UFO, stav výzkumu, vzhled v jiném organizaci, atd.) a také zde otevíráte další okna odkud řídíte běh vašich bází, vyzbrojujete vojáky a vozidla a případně uplácíte organizace. Kliknutím na jakoukoliv budovu otevřete informační okno, kde vidíte seznam znaku a agentů zde přítomných. Odutd mužete dále příkaz k pátrání po mimozemšťanech nebo k vypravování budovy.

Uvědomte si, že v budově mohou být mimozemšťané, i když není označena na mapě červeným kruhem. Ten se zde objeví, když se dozvete od policie o přítomnosti cizáků (okno „Alert“) a postupně se změnísaje až za pád hodin zmizí (což opět neznamená, že de nejvíce veritelně). Mimozemšťané se postupně začnou sítit z budovy kam je už mísí UFO (sedě protříbě mezi UFO a budovou) do budov přilehlých. Proto se hodí okamžitě vpadnout do budovy, do které byly ufoní přemístěni. Taktéž se vyhnete dalším mísím v přilehlých budovách a máte klid dokud nepřiletne další UFO. Mimozemšťan se také rozloží od ztruskotaného UFO pokud ho nevyřídíte sami. Samozřejmě nejlepší je všechny transportní lodi zlikvidovat, dokud nestihnete vydít svůj náklad v naší dimenzi.

Sestříletě-li UFO (*crash-landed*), tak na něj UFO mísí se dostanete, že nalodíte své agenty do vznášedla a dáte „Attack“ na trosku UFO. Poté co přiletíte k UFO po vás nebude potřadováno povrchní začátku akce, jako například při vpádu do budovy při poplachu (*Alert*). První dva typy UFO stačí pouze „sebrat“ vznášedlo s posádkou a *Cargo modulem*. Dávejte si pozor na velikost prostoru v *Alien Containment*.

Normální mimozemšťané i jejich těla vydají 5%, Chrysalis 10%, *Psimorph* a *Megapsalm* 60%, *Queenspawn* a *Overpsalm* 100%. Snadno se vám může stát, že přiletíte zpět na bázi z libovolné mise, dát *Alien Containment* a zjistíte, že se vám tam už nevezde nový přírůstek. Proto se hodí vždy „vyhodit“ všechny již prozkoumané organismy (posouzení prozkoumaného mimozemšťana získáte i jeho mrvotu).

S vašimi voadily můžete všechny vjet do jakékoli budovy bez ohledu o jeho osud. Právě takto doprovázejte své agenty do budovy okupované mimozemšťany nebo do nepřátelské budovy kterou chcete vypravovat (oblibené jsou „Ratay“ spočetnosti *Cult of Sirius*). Stane-li se vám, že nemáte dopravní prostředek pro dopravu agentů, můžete zadat příkaz „Go to building“ a oni se tam dopraví buď transportním potrubím anebo pomocí taxilužby spočetnosti *Transtellar*, pokud se ní nejste v nepřátelském vztahu (*Hostile*).

Tim se dostáváme k dalšímu okruhu: diplomacie. Podle vztahů s danou spoletností je ovlivněna určitá činnost (viz další kapitola a článek). Dledejší pravidlem je, že spoletnost, která je vůči vám nepřátelská (*Hostile - Unfriendly* nevadí) vám neposkytuje žádné služby (nepřepraví vás, neprodá vám zboží, atd.). Vztyž se spoletnost lze vylepšovat (jak jinak než) uplácením. Společnost pod kontrolou mimozemšťanů se stane k *X-COM* nepřátelskou a nelze ji uplatnit. Nebezpečí převzeti vlády nad spoletností hrozí v okamžiku, kdy její infiltrace vrzute nad fialkovou čáru na grafu infilraci spoletnosti.

Na závěr se hodí připomenout čtené „hot-keys“, které ve hře existují. Naleznete je na konci manuálu, a jejich využití urychlí ovládání hry (hlavně přepnutí na manuální ovládání M a zastavení času SPACE). Taktéž se hodí uvědomit si skutečnost, že ke zvolení svých cílů pro kliknutí myši, můžete použít jak pohled na město tak i mapu a to zcela bez rozdílu.

## b) ovládání soubojů (Tactical Combat)

Tato část hry, byť na první pohled zcela odlišná od svých předků, je ovládána velice podobně, takže hlavně ke změnám (základní ovládání vám hned vejde do kova, i když jste nehráli některý z předešlých dílů!!!!). Asi první z rozdílů: výběr *Real Time* (dále RT) versus klasický *Turn Based* (TB) způsob o-

## Quantum Physics Research

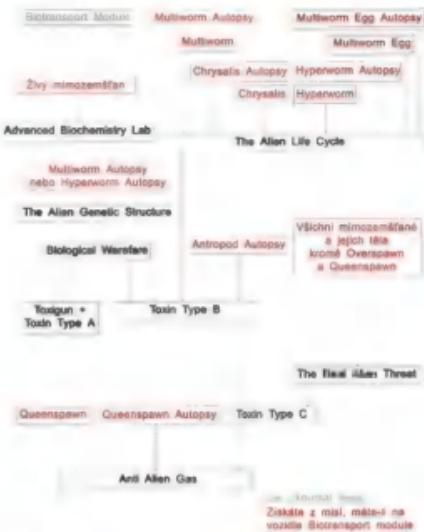


vládání hry. Skalní X-COMáků bude asi problém přesvědčit pro RT, ale vždy si, že RT je trochu závisnější, ale nebezpečnější a náročnejší na lidi (např. neexistuje někam nabíhnout jedinmu agentu z ksonis 5 ufonů, i když je to přesně vypočteno s časem). Ale přesto je zkladní ovládání téměř totožné.

Prvním rozdílem budou možnosti pohybu. Přibýly nám zde ikony pro běh (*Run*) a plazení se (*Crawl*). Potřebujete-li pouze zahrnout, nezapomeňte se zase zvednout (ikony chůze či běhu) před dalším pohybem (plazení spotřebuje hrozného času). Běh je to samé jako chůze pouze je dvakrát rychlejší, ale také konzumuje rychlejší výdrž (*Stamina*). Jste-li na dne se silami, pohybujte se agent dvakrát pomaleji.

Také střílení doznalo změny. Místo zvolení si zberané a následněho způsobu střelby, máte po ruce ikony pro všechny typy střelby, z nichž je jeden konstantně zvolen (platí i pro *Opportunity Fire* v TB). Nejvýraznější změnou ve střelbě bude asi její rychlosť. Např. ze začátku stihne průměrný voják vystřílet na Auto-Fire z M4000 kolem 50-60 ran za kolo (někdy to jsou fakt jatka a to nemluvím o *Toxigunn*). V RT si povídáme toho, že vystřílení tříkřítky zatímco ufon jednou. Střílení můžete buďto kláský (kliknete na zbraň, zvolíte cíl a střílejte) nebo kliknutím pravým tlačítkem na nepřítelskou jednotku (všichni zvolení agenti

## Biochemistry Research



začnou střílet ze všech střelných zbraní v rukou). Stříleba klade otázku zásobníků. Zásobníky se mění automaticky a tato činnost nespotřebuje žádný čas, stejně jako jakékoli změny ve výbavě, pokládání věcí a odjíštěvání



nohy vás nestojí žádný čas (mluvím o koufovém, ale i normálně je vhodno občas takto použít - když na vás civí z bezprostřední blízkosti 5 Hyperwormů a vymáte Megapol Armor o X-COM Armor nemluvě).

Také zde existuje množství kláves pro urychlení činnosti.

Rozhodně se naučte PgUp a PgDn pro pochybu obrazu mezi patry a 1..6 pro označování skupin. SPACE (zapauzování) v RT je nezbytností.

To je prozatím vše. Nahore si můžete prohlédnout stromy vynálezců (hlavu ze né nedám). V dalším čísle přivnesu více podrobných informací o jednotlivých částech hry a také páru užitečných strategií a rad. Nakonec bych rád upozornil ty z vás, kteří máte přístup na Internet na adresu www.gametemple.com/s-com, kde najdete vše možné o X-COM Apocalypse.

— Pouchetty

# Master of Orion II:

RADY PRO ZAČÍNAJÍCÍ IMPERÁTOŘE

- PAVEL PLUHAČEK -

# Battle at Antares

Tento souhor rad bude především pro začínající imperátoře, kteří jsou zmařeni sice poměrně průhledným, ale i velmi rozsáhlým ovládáním hry. Dále uvedu pář svých skúseností a nakonec pro oficiálně likvidátory Anataraní i pář strategických rad, které mohou porovnat se svými skulenostmi. Patříte-li mezi maniaky, likvidující Antaraný tak dvakrát denně v *Huge Galaxii* na *Impossible* level, pak se až teď dorvite, něco nového.

Vzhledem k tomu, že hra je k sehnání s českým manuálem, pak se nebudu rozepravovat s detailech ovládání, ale pouze s problematičtějších případech. Pouze připomínám, že si stiskem pravého tlačítka myši lze téměř u všechno získat návoděnu.

**Nová hra.** Po vámí zvolené tváři galaxie a obřínosti si vybíráte svou rasu. Nastavili jste obřitost výšší než *Easy*, můžete kliknout na *Custom* a vytvořit vlastní rasu. Zvolíte si vaši podobu, a poté máte na výběr z řady kladních a záporných vlastností, jejichž součet bodů (*ticks*) nesmí přesahnut 10, ale ani

Okruhy *Farming*, *Industry* a *Science*, znamenají bonus. Či postih pro každého zaměstnaného tvora v daném obooru. Co se týče vládního zřízení, zdá se mi diktatura postačující, ale chceť-li vše větši diplomaticky a s minimálním úsilím hrubé sily, potom demokracie

dělo a kteří se nedohrají vědami moc zabývat, postačí *Uncreative*.

**Telepathic.** Velmi výhodná vlastnost pro bojování bez použití vojska.

**Lucky.** Rasa, které se nestavají pochody. Podle mého názoru zbytečnost, protože po-



příde vhod. Dále pář speciálních schopnosti (*Special Abilities*).

**Low / High G World.** Závisí opět na vaší takтиčce ohledně účitu vojenské sily. Dále *low G World* rasy mají výšší postyly na produkci na planetách s vysokou gravitací.

**Afraid World.** Je velmi výhodné pro rychlý technologický postup ze začátku hry.

**Lithosore.** I za cenu 10 bodů, výborná vlastnost. Problemy u zásobování vašich obyvatel jdelem, odpadají až na zajace v jiných rase. Rorříste se rychleji, protože nepořebejte používat určité procento vaši populace na zemědělství.

**Repulsive.** Volce pouze nestojíte-li na diplomatické fesářské problemě.

**Charismatic.** Jste-li naopak pacifisté, pak vám to vlastnost asi příde vhod.

**Uncreative / Creative.** Tyto schopnosti jsou vše popisány v části pojednávající výzkumu. V principu, hodlajte-li ohromit okoli technickými vymozlenostmi, pak se bez *Creative* neobejdete. Naopak pro destruktivní typy, kterým stačí k dobývání trapné laserové

hromy přicházejí zřídka.

**Omniscient.** Hodí se, abyste věděli, k jakým planetám se vydat.

**Ovládání.** Ovládání je popsáno v manuálu, proto pouze stručně. Tlačítka na dolní části obrazovky (tzv. Manažerská tlačítka), vám poslouží k ovládání a správě vašich kolonii, velitelů a ke kontrole flotily. Dále lze tlačítkem získat informace o vašem technickém pokroku, srovnání s jinými rasami, jejich vlastnostmi a také celkovou nápovodou (*Reference*). Tlačítka prave stranou obrazovky vás pouze informují o různých stavech vaší floty (kromě posledních dvou pro likvidování nekterých vašich *Freighter Ships* a ovládání technického výzkumu).

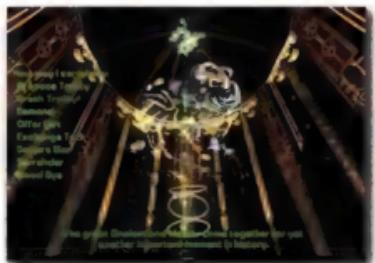
**Vynálezní.** Co se týče této části vaší správy, je podstatné jste-li rasa s vlastností *Creative*, *Uncreative* a nebo ani s jednou i jmenovaných. Výzkum je rozdělen do osmi vědních oblastí, v kterých lze zkoumat různé technologie. Každý výzkum poskytuje 1 až 4 aplikace dané



součer záporných vlastností nesmí být výšší než -10. Z toho plyně že si můžete vybrat maximálně -10 na záporných a 2 na kladných schopnostech. Toto je asi všem jasné, a tak bych uvedl několik schopností, které stojí za zmínku. V závadě je nutné hned ze začátku se rozhodnout, jakou strategii zvolíte. Více méně lze zvolit útočnou, nebo spíše diplomatickou cestu sifent vaši moc. Útočný způsob bude budoucí a la Stalin - převálcovat vše hrubou silou a přečíslením, nebo elegantnější využitím se a dobýváním pomocí moderní techniky. Jste-li mírumilovnější, potom je zde možnost pomoci charismatické rasy ovládnout ostatní i bez hrubé sily nebo se vrhnout na vědu a držet si hranice jenom technickou převahu.

technologie. Jste-li rasou kreativní, potom vždy získáte všechny tyto aplikace. Nejste-li ani *Creative* ani *Uncreative*, potom si můžete vybrat, kterou z aplikací objevit. *Uncreative* rasy mají vždy na výběr pouze jednu aplikaci.

Výjimkou jsou tzv. *General Technologies*, z kterých získáte vždy všechny jejich aplikace, nezávisle na vašich schopnostech. Je tu pouze třeba pár technologií z počátku: *Engineering*, *Nuclear Fusion*, *Cold Fusion*, *Electronics*, *Physics*. Nezískané aplikace, musíte získat např. diplomatickým vyjednáváním nebo špiónáží.



Zvláštní výjimkou jsou *Hyper-Advanced Technologies*. Jsou vědními obory, které už nelze pouštět na žádné praktické aplikace, ale zlákáváte za ně body do celkového skóre a umožňují další miniaturizaci (viz. dále).

**Lodě.** Lodě se dělí na dva druhы: na lodě podpůrné (*Support*) a na lodě válcové (*Combat*). Podpůrné lodě můžete stavět po objevení *Power* / *Cold Fusion* (je to *General* technologie, takže je dostupná všem). Jestliže se některé z těchto lodí dostanou do systému, kde se vyskytují nepřátelské lodě (musíte být s danou stranou na válcovém stavu) a není s nimi žádána vše vojenská lodi, jsou zničeny.

**Freighter Fleet**, sloužící pro přepravu povárnin a lidí mezi systémy vaší říše. Nejsou na mapě viditelné a jejich potřebný počet bývá závislý na velikosti vaší říše. Vyrábějí se po 5 lodích.

**Colony Ship** je loď schopná založit základnu na planetě. Mají hyper-prostornové motory, takže se mohou pohybovat po hvězdných systémech.



*Outpost Ship* jsou jejich menší a podstatně levnější verzí, které zakládají na planetách pouze základny. Ty se hodí pouze pro delší dolet vašich lodí (viz. dále).

*Transport Ship* je poslední z této skupiny. Slouží k přepravě maršálků do cizích systémů a k invazi na planety. Nutno rozložit maršálky v rámci lodí a ve válcových lodích, kteří slouží k zajetí cizích lodí.

Válcové lode se dělí podle velikosti na: *Destroyer*, *Cruiser*, *BattleShip*, *Titan*, *DoomsStar*. První čtyři typy lze stavět po vynalezení *Power* / *Nuclear Fusion* a *Chemistry* / *Chemistry* (oboje technologie jsou také *General*). Na dvě největší je nutno objevit v *Construction* technologie *Astro Construction* (*Titan Construction*) a *Planetsoid Construction* (*Doom Star Construction*).

Existence těchto lodí vám spotřebuje válečné lodě. Ty máte za existující *StarBase(1)* / *Battlesstation(2)* / *Star Fortress(3)*, které se dále násobí za některé vynálezky. *Freighter Ship* vám spotřebuje 1 bod pouze pokud je zrovna používána. Podpůrné lodě jinak spotřebují po 1 bodu a válcové podle velikosti 1 až 6 bodů. Nemáte-li dostatek bodů, potom jste některé lodě podporovány z vásich pfifflů (10 BC za každý chybějící velitelský bod).

Poněkud podivným způsobem je řešen dolet lodí. Ten je vyřešen tak, že lod se smí vzdádat až do patřičné vzdálosti (podle velikosti palivových článků na lodi a případných speciálních zařízení) od jakékoli kolonie nebo základny (*Outpost*). Přičemž můžete letat dokola po neobydlených systémech jak dlouho

chcete, i když nemáte kde doplnit palivo, ale nesmíte se vzdádat více, než abyste se mohli vrátit. Máte-li s nějakou rasou uzavřenu alianci, pak můžete používat jejich systémy pro doplnění paliva. Prakticky se a nějaké doplhování palivových článků všebec nemusíte starat, přestože manuál je toho plný. Jenom nesmíte letět moc daleko. Jestliže se náhodou ocítíte vše lodí mimo dolet, (zničení vaší základny, vypovězení aliance...) pak se automaticky rozhlet k vašemu nejbližšímu systému.

Cas od času objevíte rychlejší a lepší motory. O jejich výměnu se nemusíte starat. Okamžitě po jejich objevu se ve všech lodích provede „upgrade“ motorů. To se ale nerytí zaměřovacích počítaců, itířů, pancéřování ani jiného zařízení na lodi. To se musíte přestavět sami, i když vám je to téměř okamžitě nabídnuto při přestavě lodi.

Tím se dostaváme k dalšímu úkolu: návrh (*Design*) a přestavba (*Refit*) lodi. Po návrhu lodi máte celkem pět typů (*stavů*) které můžete použít. Obě činnosti využijete stejně pracovní okno. Práce s ním je popsána v manuálu, takže opět pouze krátké. Vyberete si velikost lodě (abyste lod mohli postavit musíte mít daný typ k dispozici, ale navrhnut můžete cokoliv) a případně změníte její ikonu a jméno (nelze i přestavby). Dále si můžete vybrat z vynalezených titů (jejich síla je rovná pěti násobku velikosti lodí za každý typ titulu *Class... shield*), zaměřovací počítací, zbraňové systémy a ostatní systémy. Motor a pancéřování je vždy zvoleno to nejválitnější. Různé modifikace zbraní nemusí být k dispozici, jestliže jste ještě nedospěli k dostatečněmu stupni miniaturizace. Miniaturizace dosáhnete objevením nové technologie ve stejném vědním oboru. Např. po objevení *Fusion Physics*, se vám zmenší *Laser Cannon*. Miniaturizace u každé stupně sníží náklady na výrobu a 5% až 25% a velikost o 10% až 20%. Tento proces probíhá u všech systémů (nejen zbraní) až na výjimky (*Heavy Armor*).

**Boj.** Co se týče soubojů, je ovladání poměrně jednoduché a opět popsán v manuálu. Tedy jenom pář připomínek. Vystřelite-li na cizi objekt, kterému stačí pář ran, a máte v jedné pozici nainstalováno fiktivně 20 pařskových zbraní, potom se spotřebuje pouze polik výstřelů kolik stačí na zničení lodi. Lod'



je zničena, jestliže ji zcela zničíte konstrukci (červená čára). Bombardovat planety, lze buďto s bezprostřední blízkostí, nebo pomocí bombardérů či nosičů bomb a větší vzdálenosti. Spíše než rakety používejte (energetická) torpéda. Nelze je sešrotit. Při vydolení musí být lod bezpečně na dané straně s kroužem a dotykl vaší lodi a musí být nepohyblivá (*Immobile*). Opět existují speciální systémy, které lze použít na přenos vojáků na větší vzdálenost a s kterými se lze vydolit i na jiných podmínekcích. Při vydolení lze buďto cíl lod (stanici) poškodit nebo zajmout. Při poškození dojde ke zničení několika systémů (zbraňové, stíty, motory,...). Podaří-li se vám objekt zajmout a jste-li v telepatickou rasou, potom ho můžete ještě v této bivři použít. Mariňáci na vojenských lodích nemohou napadnout planetu.

Utok na planetu může proběhnout, jestliže planeta nemá už obraně stanice, ani v systému nevykryjí obranné lodě. V případě invaze (musíte mít přítomnu transportní lodě) se objeví akční scéna z útoku na planetu, která dopadne podle různých faktorů, ovlivňujících boj (hodnoty jsou vypsány na horní části obrazovky). Také můžete planetu vybombardovat před vpádem, anebo ji takto zcela vyhladit.

Co se týče souboru s vesmírnými monstry a Antaranou, dejte si pozor, protože některé zbraně na ně nemusí působit (*Ion Pulse Cannon*).

**Námezdní velitelé.** Vétilé (*Leaders*) se dělí na Vádce kolonií (*Colony Leader*) a Lodní důstojníci (*Ship Officers*). Celkem můžete mít čtyři pro kolonie a čtyři pro lodě. Vády, když váš příjezd nabídka k najmutí vás vás (*Hire*), dobré rozvážte, zde-li ho potřebujete (např. *Lithovore* rasa nebude potřebovat vás všechny schopnosti *Farming Leader*; leda na zajaté kolonie). Odmitnete-li městejtecca 30 kol m rozomyšlenou (naleznete ho

v okně *Leaderify*). Vádci mají efekty buďto globální (*Spy Master*, *Famous*), nebo pouze na daný hvězdný systém (*Labour Leader*), či lodí (*Weaponer*).

Vádce kolonií má vliv rády na všechny kolonie v systému, do kterého je přidělen. Nenechávejte žádné vádce jen tak volné, měte-li pro ně volnou kolonii a mají-li nějaký vliv pouze na kolonie (např. má-li schopnost *Megavader*, *Famous* a *Diplomat* pak je kolonii na nic).

Stejně tak nenechávejte lodní důstojníky pochlakovat se, měte-li pro ně lod. Preferujete jejich umístění na útočných lodích (pochopitelně pokud nechystáte velkou defensivní akci). Dejte pozor na to, aby vám důstojníkům nezabírali s lodí. Lze tomu předejít nainstalováním *Survival Pod* na lodičce nesoucí velmi dobré důstojníky. Vády ale musí přežít alespoň jednu lodí, která by mohla tyto tvory zahránit.

**Diplomacie.** Diplomacie je velmi důležitou součástí vaší politiky. Chcete-li vykonat jakýkoli diplomatický akt, provedete to z okna *Races*. Podle vaší situace a vašich činů můžete být se větmi rasmí v této poměřecích: válečný (*War*), plnění (*Peace Treaty*), pakt o neutučení (*Non-Aggression Pact*, neplést s *Alliance*), aliance (*Alliance* a žádny (*No Treaty*). Dále lze navázat obchodní a vědecké smlouvy (*Trade / Science Treaty*), které jsou obvykle výhodné. Trvá asi 5 kol nel je vytvořeno (po tuo dobu platíte nějaké peníze), ale poté m tom velmi vyděláte. Dejte si pozor na příkaz *Sozarden*. Znamená to že se vzdáváte vy (ne zdrozadek, aby se vzdál další národ).

Další volbou v tomto menu je použití spionů. Všechny vám vycvičení spioni jsou v pravém dolním rohu a slouží jako kontrapozvědka. Odtud je můžete přemístit k dané

rase, a zvolit spionáž (*Espionage*), sabotáž (*Sabotage*) nebo skrytí se (*Hide*) do doby než budou opět moci vyrazit. Úspěšné sabotáže vám určíte za chvíli zajistí válečný stav. Zato spionáž je aktem mifrumilovým. Lze však požádat o zastavení spionáže.

#### Pár rad na závěr.

a) Teče-li vám do bot, neváhejte se snížit natočili, že dáte oponentovi nějaký vynález a uzavřete příměří (stejně z něj pak vymílatíte mnohem více).

b) Vády mějte připravených pár spionů a při vstupu použijte je hned nastavte na sabotáž.

c) Požádáli vás dobrý spojenec (*Alliance*) o vyhlášení války společnému nepříteli, dobře si rozmyslete záporou odpověď.

d) Z Antaranu nemusí mít strach měte-li dobré zabezpečenou planetu a na orbitu kolem ní pokud možno *Star Fortress*. Měte-li vše vynalezeno pak ně v klidu vrhnete (přes *Dimensional Portal*, nejste-li rasa *Trans Dimensional*).

e) Nechcete-li, aby vám přerostl nějaký soused píse hlavu, nedovolte mu zaučít na jinou rasu (požadujete po něm ať s ní uzavře mír).

f) Nezajímejte cizí hvězdné základny obhající kolem planet. Stejně vám po dobytí planety nezůstane.

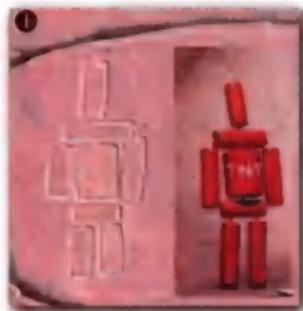
g) Cizí lodí nestojí za zajetí pokud nejsou pořádné. Nelze je přestavovat, a pokud „koušou“ je raději zlikvidovat.

A to je asi tak vše. Měte-li nějaké další zajímavé zkušenosti, podělte m ně s ostatními čtenáři a napište nám. Závěrem bych chtěl poděkovat kolegově M. Polteriově (roho času téměř vyhozeného z FELu) m některé přípony a nápady. —Pouchetty

# The Neverhood

JAK VYŘEŠIT FORMELÁKOVY TRAMPOTY.

- JAN KÁLAL -



1. obr. 1. Dynamitový panák.



2. obr. 2. H.

**V**ívodni místo uvidíte ležící postavíku - *Klaymena*. Probudte ho myší a tříkrátku sládku páku. V další místo můžete včině sláti po šebíku, prozkoumat schránku a přečíst si poštu od *Willieho*. V jeho dopisech se totiž ukryvají rady pro další postup ve hře. S tímto návodem se tu však nejpřímo neořeletejte. Vyleze tedy zpět do předchozí místonosti. Tady nejdříve zatahněte za kroužek, nejbliže dveřím. Právě jste spustili fialové rádio na jiné části Neverhoodu, které bude hrát ve hře důležitou roli. Plesuite žárovou past pod čtvrtým kroužkem zleva. Na ten vyskočte. Past sežere kroužek a vy máte volnou cestu ven.

Vstupte do červeňeho baráčku naproti. Z podlahy seberete kartu a pohlédnete na plastelinovou obrazovku. Jak má vypadat vyřešená hádanka a co se vyrví, se můžete poučit z obrázku 1. Musíte všechny části panáku přeměnit na dynamitové. Po úspěšné přeměně panáku oprostíte místoře pravými dveřmi. Venku dojdete až k skale s ovorem, ve kterém se zjevuje nestvůra. Otoče se sleva a pokračujte rovně. *Klaymen* si začne zkouset zelenou hračkovou skříňku a začnou se dít včetně Seberte sirku, kterou nestvůra svými všechny klepety shodi. Sirkou zapalte dynamitového panáku a podstrčte ho površe. Vyděte pravými dveřmi zpátky ven a dostaňte se k místu nás-



1. obr. 3. Píšťaly. 2. obr. 4. Kostky. 3. obr. 5. Rádiu v česty.



Otevřete skalní vrata a tlačítkem zapněte studánku. Otoče se čelem vzad a postupte k muchomůrkovniku. Utrhněte si z něj tři bobule. Přes červený domek pojedete zpátky náměstí.

Ted vstupte do domu s „H“ nadé dveřmi. Na zemi se třemá sama k sebrání nabízí další karta. Klikněte na hlavolam než zde. Musíte docílit toho, abyste utvořili něco podobného obrázku 2. Nově otevřenými dveřmi se dostanete do místoře s přehrávacím. Seberte z podlahy další kartu a všechny pak zasuňte do přehrávače. Zamilte svým pohle-

dem k myši dife na pravé straně místoře. Upravte si ji trochu pro svoji velikost a projdete do tmavé chodby. Rozsvíte si zeleným vypínačem a pokračujte v česté chodbou. Musíte dojít až na uplný konec, zmocnit se kartý a vrátit se k nápisu *The Neverhood Chronicles*. Máte-li dostatek času, můžete si cestou číst texty na stěnách. Nenachází se v nich však nic důležitého pro dohrání hry. U výš znaméněního nápisu stiskněte bílé tlačítko na začátku černé čáry. To vám odsumuje bodáky a vy na plátně můžete sjet do další místoře.

Vezměte si kartu a pomocí tlačítka znova zahouknutou. Před výjezdem nahoru můžete ještě zahouknout za páku. Nyní si v chodbě zhasněte a vrátte se do místoře s houkajícím tlačítkem. Poznáte si zelený svítící symboly na zde - ty se vám budou hodit při směrování děla. Výjedte zpět na povrch a sláčením tlačítka na počátku černé čáry znova vyušte bodáky. Příšel čas návratu na náměstí.

Nyní jdete k domku se studánkou ve tvaru hlavy dinosaury a s píšťalami.

Nášlapnou plošinou si pusťte studánku a napijte se z ní. Následně vypírou vodu naplníte do píšťal vedle dveří. Kolikrát máte plivnout do kalíže a píšťal si vytéte z obrázku 3. Až budete mít napivnou, stiskněte tlačítko u dveří a vstupte do baráčku s televizouinem. Vezměte si kartu a pak projděte doprava do druhé části místoře. Zmocněte se další karty a po bodácích vyleze do prvního patra. Seberte kartu a sláčte tlačítko. Mělo by se ozvat další, v pořadí již třetí zahouknutí. Chcete-li se bavit, můžete zahouknout za provaz. Jdete zpátky na náměstí a otoče se směrem k fialové jeskyni. Vstupte do ní a dveře se třemi zámky otevřete postupným



stlačením všech tří tláčitek. Přejděte přes most a nasedněte do dělo. Dotkněte se červené kružnice, čímž z děla vystřelíte a zbaňte vodu v řece. Opusťte dělo a vejděte do sluhého domku. Pod oknem se nalézá další skládačka. Její podoba je vidět z obrázku 4, řešení se v tomto případě musíte



dobrati sami. Po úspěšném dokončení tohoto puzzle stiskněte kostku se symbolem *nahoře-dolů*. Vyjděte ven a otočte se ke skále. Na malé obrazovce se postupně objeví 12 symbolů. Nakreslete si je všechny ve správném pořadí a poznáte si, u kolikátkuho symbolu se ozval hrůzoplý zvuk. Potom sejdete po schodech dolů do prázdného koryta felyk.

Nalezněte smrtící jámu, do které rozhodně neskákejte(-). Otočte se vpravo a nasedněte do dalšího vozítka. Zahněte s ním cestovat. Při rozhodování na krížovatce typu T se dejte vlevo a pokračujte až k rádiu ve stěně. Poznáte ho snadno podle obrázku 5. Bedlivě poslouchejte, co se vám ozývá z reproduktoru. Pokuste si to zapamatovat. Vratte se zpět na T krížovatku a tentokrát se vydějte doprava. Na následujícím rozechci se dejte nahoru a zastavte se až u náktusu zlumavek s barevnými tekutinami. Měl by vypadat jako spodní část obrázku 6 (kromě úrovní hladin tekutin). Proto si tento náktus opět poznamenajte. Už není zapotřebí dále se plachotit vozítkem, a tak ho využijte pouze k návratu na dno koryta felyk. Ted dojděte k baráčku s velkou anténou a vstupte do něj. Pohlédnete na florové rádio. Budete na něm nutno naladit stanici, kterou jste slyšeli z rádia ve stěně při cestování vozítkem. Úspěšné naladění vám otevře do té doby zablokované dveře. Ocítнетe se v místnosti se zmenšovacem.

Rozsvíte si zatahnutím za provaz. Vidíte na podstavě stroje v levé části místnosti vy-



ryto slovo BOBBY? Zhasněte a prohlédněte si vnitřek stroje. Na jeho ovládacím panelu se nachází jeden velký červený a pět menších tláčitek. Stisknutím červeného knoflíku si posvíte na krystaly. Jejich barvy můžete měnit pomocí sedých tláčitek. Tyto barvy se musí shodovat s obrázkem 7, chcete-li se změnit. Zkuste si vdel sebe napsat počáteční písmena anglických názvů barev správně postavení krystalů. Po změnění do správní velikosti projde myši dírou v pravé části místnosti a pokračuje do další díry nalevo od zamřížovaného okna. Na místě s bystami panovníků se podívejte na zeleně svítící plochu napravo. Blíže si prohlédněte zkumavky. Napusťte do nich barevnou tekutinu tak, aby její úroveň odpovídala té, kterou jste si poznamenali při cestě vozítkem. Jako názorný příklad si můžete prohlédnout obrázek 8. Víte nejsípse budete mít úrovně hladin jiné. Po dokončení nalévání otočte kohoutek. Správně namíchaný lektvar vás zvítí do původní velikosti.

Pohlédnete si bysty, zvláště pak jednu napravo. Ta má totiž na hlavě pismeno H, v jehož dolní části dolní části se nalézá kulička. Dotkněte se této kuličky, vezměte si další kartu a vyleze po žebříku. V nové místnosti seberte kartu a všechny vaše karty vsuňte do pětříváče. Mělo by se jich tam naletat jiz 11. Místnost opusťte otovrem, kterým je vídět cosi žlutého. Stroj na balkóně je dopravním prostředkem po království Neverhood. Nastupte si do něj. Blížíjící červené tláčítko stiskněte a povodře ho tláčkem velkým. Klámy se bude písenec na asteroid po blízku Neverhoodu. Vyháněte hřeb držící řetěz. Tímto jste spojili dvě části Neverhoodu a s čistým svědomím se můžete



1. obr. 7: Krystaly. 2. obr. 6: Zkumavky.  
3. obr. 8: Odkryvačka.

vrátit do teleportéru. Ted jako člověk lokaci zvolte žlutý knoflík s růžovým znakem. Zmocněte se dvou karet a stupáčkou si otevřete dveře. Těmi rychle vydějte ven. Dveře se ovšem po chvíli samy zavřou a díky tomu se vám to možná nepovede na první pokus. Dostaňte se na náměstíčko se dvěma domy.

Otočte se směrem k tunelu a pohlédněte na černou obrazovku nalevo od něj. Na ní se objevují symboly, které byste měli mít pojmenované už z obrazovky u kanónu. Symbol můžete povrátit červeným tláčkem pod obrazovkou, čímž se mění obrazce přesunou o jedno místo doprava. Nahledněte tedy do svých pojmenávek a symboly zastavujte podle vám pojmenovaného pořadí. Jediný rozdíl je v tom, že na místě pro obraz doprovázený zvukem musí být symbol se zvukem odtud. Správné řešení je kvitování gongem a vy můžete sebrat další kartu. Na klíč vycňující zpoza míří z tohoto místa nedosahnete. Z náměstíčka se tedy vydějte do žedého domku s flauvými dveřmi. Myši požádají sýr se zavíte šlápotním na stupadlo. Pak projděte doprava, vezměte si kartu a prohlédněte si sluneční místo na pravé stěně. Další puzzle vyžaduje spoluřípaci s papírem a tužkou. Na papír si nakeřete tabulkou o šesti řádcích a osmi sloupcích. Jelikož je téměř nemozně tuto odkryvačku použít pomocí vlastní paměti, tak si vám odkrytý symbol vždy zaznamenejte na správné místo v tabulce. Nejdůležitějším řešením je v legendě případit obrazcům čísla a celou tabulku vyplnit čísly. Až ji na papíře budete mít zaznamenanou celou, tak postupně stačete vždy všechny kopie určitého symbolu. Řešení tohoto puzzle nejsípse nebude vypadat jako obrázek 8, ale zaplnění tabulky u vás musí být stejně. Po dokončení této odkryvačky se vrátíte do místnosti s fukarem a z ní tento-



Konec 2.

kráte pokračujte doleva. Uprostřed chodby vás zastihne další puzzle. Myš se dirami musí dostat k sýru. Pro navigaci použijte čumák myši, který vždy ukazuje ve směru správné díry. Po puzzlu pokračujte vlevo. Ujměte se dvou karek a začněte posunovat projektor. Ten musí dostat až pod fukar a vysá ho nahoru. Jděte opět na náměstí a vstupte do baráku tvaru muchomůrky.

Po animaci vejdeť do okrového domku. Za pomocí povírky s palci můžete propadnout do dnu jámy. Překreslete si na čidlo zeleně svítící symboly a seberte z podlahy kartu. Nastupte do teleportéru a při výběru zvolte tlačítko vpravo dole. Tunelem projděte na rozcestí, kde se otočte doprava a pokračujte rovně. Dotkněte se červeného tlačítka na zdí a očekávejte další puzzle. Uvidíte tři symboly s čísly na kostkách vedle nich. Z vámí nakreslené tabulky si spočítejte, kolikrát se daný symbol objevil v odkryvačce. Toto číslo nastavte jako hodnotu na kostkách vedle něj. Až tak učinit u všech tří, potvrďte výsledek tlačítkem se zahnutou šípkou. Změňte tím polohu medvídku na otočném rameni. Nastal čas vrátit se k fialovému rádiu.

Jděte tedy zpět k teleportéru a vyberete levý horní symbol. Z balkónu přejděte do místnosti a zatáhněte za zavěšený kroužek. Opusťte schody a otočměte místnost se zmenšovacím. Fialové rádio naladte do pravé krajní polohy a vstupte do koryta řeky. Po schodech vyleze po břeh a vstupte do žlutého domku s vyřezanou skladáckou. Podívejte se na ni a šípkou nahoru-dolů ji presuněte do vodorovné polohy. Opusťte dům, přejděte přes most a z náměstí zamířte do červeného domku. Projděte jím, vstupte do jeskyně po potvoru a nasedněte do červeného vozítka. Spojení Neverhoodu vám zpřístupnilo pokračování dráhy, tak se

po ni vydejte. Na konci této dráhy budete moci sebrat klíč. Vratte se ke kanónu a nasedněte do něj. Nastavte v něm symboly poznamenané za zdí - příklad je uveden na obrázku 9. Klikněte na obě černé šípky a z kanónu vypalte. Měli byste robotovi ustřílet páčku hlavy. Pomoci šípek se



1. Neverhood 2. obr. 9 Použijte symboly za zdi pro zamíření děla. 3. obr. 10 Klíč.

dostatou zpět na zem a ve žlutém domku nastavte skladáčku do polohy schodů. Po téh se stupte a v baráku s anténu naladte na fialovém rádu stanici, kterou jste slyšeli v místech zobrazujících na obrázku 5. Otevřeným otvorem se dostanete ke zmenšovací, kterým se znovu ztřípštíte. Projděte postupně ohlášenými diarami a na místě s bystami se zase uvedete do původní polohy. Vylezte po šípkách nahoru a na balkóně vstupte do teleportéru. Pro zvolení cíle stiskněte pravý dolní znak. Projděte tunellem. V nadcházející animaci se toho odebírají opravdu mnoho a vy se dostanete do Klagana domu.

Při možnosti výběru cesty se vydejte na balkón a seberte ježličky. Vráťte se na rozcestí a vstupte do položničených fialových dveří. Vezměte si kartu a opět jděte na rozcestí. Nyní vejděte do výtahu. Ve výšším poschodí vás na zemi očekává poslední karta. Všechny karty zasuňte do místořího přehraváče. Na konci příběhu vám *Willie* hodí klíč. Seberte ho a podívejte se z okna. Probodněte balónek ježlički a ihned si dojděte na balkón o patro nahoře spadlý klíč. Vstupte do skoro znicených fialových dveří. Posuňte projektor doprava a zapněte ho. Zaznamenejte si pořadí klíčů a číslo ze zeleného nápisu. Klikněte na masivní modré dveře vpravo. Jak vypadá poslední puzzle můžete vidět na obrázku 10. Do které z očislovaných děr daný klíč patří se můžete dozvědět v vámí poznamené informace. Po otevření



dveří se dostanete do místnosti s pěti přívázanými kroužky a další živou pastí. Posuňte past pod první kroužek zprava. Vyskočí na něj a pak se zase past. Past vás vyplovila do nové lokace. Ted již jen otevříte dveře...

Ve finále budete mít ještě jednu možnost rozhodnout. Ta spočívá v předání vládcovské koruny. Budto si ji může *Klaymen* nadřídit (Konec 1.), nebo ji poctivě navráti na hlavu *Hoborga* (Konec 2.). Bý vámí, tak si v tomto případě uloží pozici a prohlédnu konce oba. Ten s *Hoborgem* je však daleko delší a stářší.

Doufám, že jste se při hrani této hry alespoň trochu pobavili. —SuperJohn

# Realms of the Haunting

JAK ZNOVU NABÝT SVOBODY - PRVNÍ ČAST

- JAN KÁLAL -

**CHAPTER I.** Ze stolku u vchodu seberte kníhku a zásobník (zásobníkem budu vždy myslit zásobník do pistole). Projděte chodbou do osvětlené místnosti a ze stolku u okna vezměte další zásobník. U psacího stroje po-

ky pistolí. Sejděte po schodech dolů až do místnosti s zábradlím a lávou na ní. Očekávejte dalšího démona. Pokračujte směrem dolů až k bazénku. Z něj postupně vylezou dva démoni. Po jejich smrti se tu rozhlehněte, měl by tu



tom seberte pistoli a zprávu, která a něj vyjede. Opusťte místnost dveřmi u psacího stroje a vystupte po schodech do 1. patra. Zde se na konci chodby nalézá malba se svíckami vedle sebe. Zapalte je, seberte klíč, odemkněte dveře, které se nalézají v této chodbě, a vstupte do místnosti.

**CHAPTER II. Upozornění:** Pokud budu zmínovat nějaký předmět a ten může být sebrán, tak si ho vezměte. Z podlahy posbírejte čtyři zlaté hadi sošky (dvě jsou u okna, jedna u knihovny a další u krbu). U krbu se dále nalézá dopis a štítek s dračím motivem. Pod obrazem mezi knihovnami visí tri masky a vedle dveří je sebratelný meč. Na stole leží tri dopisy a zásobník. Jedna univerzální rada pro zkoumání místnosti: Výplňte se věštivou nacházel na stěně u dveří. Pomoci sirek můžete zapálit všechny čtyři svíčky. Sebrané hadi sošky položte do prohlubní na podstavci sarkofagu – v jedné z těchto prohlubní by již soška měla být zasazena. Zapněte gramofon a nahrajte hodiny na řest. Nyní již můžete z místnosti odejít tajnými dveřmi v pravé knihovně. Jste v dálší chodbě – pozor na démona (zneskodněte ho z dál-

být jeden zásobník). Vydejte se po schodech dolů až k místnosti s pentagramem. Tady se ve výklenku nalézá kovová kulička a na zemi u tohoto místa leží další zásobník. Jinak je tu těží démon a v bednách zásobník a střelivo (střelivem zase myslím vždy ráboje do brokovnice). Z tohoto místa odejděte východem, ke kterému se dostanete od výklenku napříč přes pentagram. Východ vede k mostu přes lávku. Před vstupem do chodby si zapněte running mode. Do cesty potom jen krátce nahlédněte, protože se před i za vámi objeví démon. Vyběhněte tedy rychle zpět do místnosti s pentagramem a otdud všechny démony postupně zničte. Pak v místnosti chodbu a jděte stále kupředu. Dostanete se do další místnosti. Jakmile vás vstoupíte, objeví se tři démoni před vámi a jeden za vámi. Vyběhněte tedy chodbou pryč až na místo, ze kterého je budete moci bezpečně nícti. Až se jejich duše budou hezký vypadku v pekle, vrátte se do oné místnosti a vezměte si odtud brokovnici, všechnu munici a dva zelené elixiry.

Pokud jste přišli o nejaker energii, můžete jeden (případně oba) vypít. Vrátte se do pentagramové místnosti a na dveře použijte

kuličku. Raťe vstoupit. V místnosti za dveřmi se nachází čtyři zásobníky a střelivo (v prostoru mezi pohovkou a zdí), na skříňce je zelený elixir a dále ještě mapa Mauzolea. Z pentagramové místnosti nyní vyjedete východem u výklenku a chodbou pokračujete stále vpřed. Cestou vás nejsípše budou obtěžovat tři roboti (rezervujte si tři stely z brokovnice na každého). Po vstupu do předsíň velkého sálu lemovaném brněnými rytíři, vejděte do otevřených dveří vlevo. Dostanete se do místnosti se sarkofágem rytíře. Neztrácejte čas a otevřete dveře pákou naproti místo vašeho příchodu. Pokračujte chodbou za dveřmi, které jste právě otevřeli. Přísel čas opět zapnout running mode. Po chvíli se torz dostanete do místnosti, kde stále vaníkají roboti, takže jejich postupně ničení by byl nesmysl. Vtip je v tom, že musíte co nejrychleji sláčít zlaté symboly rukou. Ty jsou celkem čtyři, přičemž dva se nacházejí na stěně vedle sarkofágu, třetí u místa vaníkání robotů a poslední pak v rohu nalevo od prodložené místnosti. Po této vaši mazané aktivitě se všechna dveře přitomnou roboti zničí. Vráťte se do místnosti s dveřmi a sarkofágem. Otevřete pákou druhé (velké) dveře a vyjděte jimi. Chodbou pokračujte až na křížkovou typu P. Zde zabořte doleva a vydejte se kolem dokola a jedné strany zamířované místnosti. Cestou potkáte pár démonů. A bude okolo čisté, vstupte dveřmi do místnosti, kterou jste předtím obcházeli. V bednách se tu povaluje asi 6 zásobníků a 2 střelivo. Vyděte ven a obejděte místnost k její zamířované straně. Zpoza mříže sláčťte páku, která se nalézá uvnitř místnosti. Vstupte do dveří, které se sláčením páky otevřely. Ihned se objeví démon a dalšího očekávaje po sebrání klíče. V místnosti je ještě k nalezení 5x střelivo a 2 zásobníky. Až vyjdete zpět na chodbu, začnou se k vám přiblížovat dva roboti, kteří něco nepekného brblají. Pár přesných vystřelů z brokovnice jimi váska vystří. Je čas vrátit se zpět do vám zničené líné robotů (na mapě označená jako *regardless*). Zde klíštnou na zelený nápis a zacouvezte na zátyl podstavec. Dostanete se do velké místnosti, která je nejšípše svatyní.

Po otročení čelem vad se vydejte do dveří na pravé straně. Robot, výjde proti vám, zabije. Pokračujte vpravo, po schodech nahoru a skrz světlíkující zeleno-modré pole. Místnosti, do které jste se dostali, dominuje velký zelený trávník. Klikněte na něj a po sekvenci se vrátíte do místnosti, kde leží zabýr robot. Vkloučte do dveří protějším schodiště.

které vede do svatyně. Projděte dalšími dveřmi a ocítnete se v místnosti s bednami. Za polímlnutí tu stojí zásobníky a střelivo, což se zajisté bude hodit. Nyní zpět do svatyně a přímo ke dveřím s pákou a kličkovou dírkou. Použijte klíč sebraný v jedné z místností s bednami a vejďte. Po sekvensi pokračujte v cestě, až dosáhnete místnosti s bazénem. Před vstupem se však ještě vydejte doleva a následně nahoru doprava. Při příchodu k mostu zbytezte svou pozornost, jelikož sova na něj vstoupíte. Před vám dvě standardní démoni a na vám druhý nový, tzv. rohaťec. Po bezpečném likvidaci je záhadno používat takzvaný útek-střelba. Po znečinění příslušníků přejděte most a zmcněte se dvou červených elixírů (účinnější verze zeleného uzdravovací). Potom se dostanete do místnosti s bazénem a vystoupejte po libovolných schodech nahoru až k oltáři. Klikněte na něj a položení otázek odpovíte tak artefakt, čímž získejte symbol *The Shrine a hřib světa*.

Až hřmeček skončí, ulezte pryč, abyste dva zlátky létačky mohli zneškodnit z dálky. Příslušník čas vrátíte do svatyně a kliknout na hlavní dveře, jenž jsou symbolizovány velkou



k nalezení v této hale. Po rozhovoru seberte z oltáře tři červené elixíry a co nejrychleji se vrátte zpátky do svatyně. Z ní pokračujte dále dveřmi napravo, po schodech nahoru a doleka k mříži. Tu otevřete a přes dálší dveře projděte do místnosti se Sarkofágem ryty. Pak se vydějte vpřed a cestou doleva. Dostanete se do předsály svatyně, kde vás čekají dva rohaťci. Nyní dopravte a po schodech dolů a nahoru. Pokračujte přes místnost s pentagramem, místo a bazénem až do místnosti se zábladím a lávou. Zde se na vám na začátku zavřel vchod. Na stěně vlevo od něj se nalézá místo pro symbol *The Shrine*. Ten vám otevře novou chodbu, která vás zavede až k tajným dveřím do studovny. Ty otevřete a připravte se na příjemně setkání.

**CHAPTER III.** Studovnu opusťte reglérními dveřmi a na chodbě zabijte zjevivšího se démona. Sestupte po schodech dolů a pokračujte až ke dveřím na konci chodby. Cestou vás budou obřádat dva rohaťci. Dveře otevřete a vstupte. Nad kříbem se nalézá červený elixír. Posuňte ruku u dveří s klepadlem a následně tyto dveře otevřete. Postupte až na konec chodby, kde otevřete další dveře a vejďte. Posuňte démona, který povstane vedle vás! Na opačném konci místnosti seberte helmu, kterou také použijete. Nyní se přes ložnicu (dveřmi vlevo) a chodbu (tady druhými dveřmi nalevo) dostanete do místnosti s prací strojem. Dále pokračujte druhými dveřmi v místnosti až do místna s mapami na stěnách a kříbem. Z něj vydnejte krystal a vrátte se do místnosti s prací strojem. Na začátku tohoto přesunu vás ovšem ještě čeká rohaťec a démon. Z této místnosti vydějte protějšími dveřmi a na chodbě vstupte rovněž do protějších dveří. Použijte krystal na zelenou polokouli. Při rozhovoru odpovídejte prakticky kolikrát, avšak nakonec výzvu k testu přijměte. Pak z jednoho výhledového okna seberte dvě masky, které vám tam *Gnarl* přichystal a opět klikněte na zelenou polokouli.

**CHAPTER IV.** Opusťte místnost s polokoulí a vstupte do dveří na konci chodby. Po sekvensi pokračujte v cestě, až dosáhnete místnosti s bednami. Za polímlnutí tu stojí zásobníky a střelivo, což se zajisté bude hodit. Nyní zpět do svatyně a přímo ke dveřím s pákou a kličkovou dírkou. Použijte klíč sebraný v jedné z místností s bednami a vejďte. Po sekvensi pokračujte v cestě, až dosáhnete místnosti s bazénem. Před vstupem se však ještě vydejte doleva a následně nahoru doprava. Při příchodu k mostu zbytezte svou pozornost, jelikož sova na něj vstoupíte. Před vám dvě standardní démoni a na vám druhý nový, tzv. rohaťec. Po bezpečném likvidaci je záhadno používat takzvaný útek-střelba. Po znečinění příslušníků přejděte most a zmcněte se dvou červených elixírů (účinnější verze zeleného uzdravovací). Potom se dostanete do místnosti s bazénem a vystoupejte po libovolných schodech nahoru až k oltáři. Klikněte na něj a položení otázek odpovíte tak artefakt, čímž získejte symbol *The Shrine a hřib světa*.



postavou v pavučině. Z výběru zvolte speak words of power. Před cestou po schodech nahoru ještě zničte dva démony, kteří mají tu držost se na vám zhmotnit. Při rozmluvě s knězem *Florentinem* budete muset zvítit všechny možné odpovědi. Kostlivce zabijte pomocí hoštev a střelby si doplňte energii. Po této akci projděte dveřmi a dveře v další místnosti si otevřete pomocí symbolu *The Shrine*. Ocítíte se ve velké hale s vodou a olátkou. Pozorný hledat si tu můžete přilepít o dva zásobníky a tri střeliva. Na levé straně se u jednoho z výklenků s rytinami nalézá iestá hadí soška. Setkali byste se rádi s rytímem *Aeffim*, o kterém vám již cosi říkal vaš otec? Zádný problém, stačí pouze dojít k oltáři, jenž je

Z ložnice vydějte protějšími dveřmi. Na chodbě klikněte na meč se štítem, který se otočí a odemkně tak dveře po vaši levé ruce. Otevřte je a vystupte asi do poloviny schodů, kde se na pravé straně nalézají dveře. Těmi se dostanete do zbrojnici. Ve filmové sekvensi se objeví tajemný muž v klobouku, kterého jste již měli možnost zhlédnout v některých předešlých sekvensích.

Po filmové sekvenci se dostanete do místnosti, ale rychle na otočte, jelikož se objeví dva kostlivci. Na podlaží najdete štít střelivo a na knihovně potom neúplnou mapu Věže. Opusťte zbrojnici a před cestou po schodech nahoru se ještě zastavte u domovních dveří, kde seberete ze země černé eso. Vratíte se na schody vedoucí ke zbrojnici a vystoupejte po nich až na úplný vrchol. Za dveřmi se skrývá další podstavec, na kterém použijete egyptskou masku od *Gnarla*. Ocítíte se ve Věži, kde vás privítá *Rafael*. Na Věži dojdete alespoň k jednomu *Waystone*, u kterého si pomocí symbolu Heled doplňte energii. Následně se dostanete do modré světlíku chodby, kterou projděte. Pak najdete druhý zlatý podstavec. Vstupte na něj, čímž se přenesete do zahrady podivného domu. Z malého bazénku na konci zahrady seberete křídu, pomocí kterého odemkněte zamčené dveře domu. Ocítíte se v menší místnosti, ve které se stolku seberte *Guide to runs*. Po sebrání tohoto předmětu se venku objeví jeden rohaťec. Ani ho nezabijejte, jen rychle běžte na zlatý podstavec a použijte masku.

**CHAPTER V.** Ve Věži se vratíte na podstavec, u kterého jste přistáli po přenesení z domu, a použijte ho pro návrat. V domě stisknete symbol zlaté ruky a pokuste se otevřít dveře se zeleným symbolem. Až odpadne, projděte dveřmi a pokračujte dále chodbou. Následně se vydějte rovně a po schodech dolů do místnosti s červeným pentagramem. Jen rychle nahlédněte do sousední místnosti a výhledejte rychle zpět na schody, jelikož za vám půjdou tři odporní a snad nezničitelní sekery. Na schodech se postavte čelem k červenému terče. Sova některá z potvor vstoupí na pentagramem označenou podlahu (u terče), sfestele do terče. Taktto zničte všechny tři odporné sekery. Ted vstupte do dveří nalevo od terče. Ocítíte jste se v jakémś chrámu. Až se začnete přiblížovat k pentagramu, zhmotní se



na galerii dva démoni. Po jejich smrti se přemíste do prostoru mezi pentagramem a zlatým místem s emblémem sošky hada. Na emblém položte zlatoú hadí sošku, kterou jste získali v mauzoleu. Až vyjedete na podstavci nahoru, seberete zlaty klíč a dole si pak vezmete sošku zpět. Vratte se do místnosti, kde povstali tři sekerníci. Klíčem z chrámu odemkněte dveře, vstupte jimi dovnitř a slátku stálece páku. Po východu z místnosti běžte urychleně zpět na schody a známým trikem zneškodňte aktuální sekerníka. Jdeťte zpátky na místo útoku a vstupte do dveří, které byly dříve zatrasené bednami. Sesutupe po pár schůdcích dolů a rozvijte si. Vejděte dveřmi do komory a počkejte, až se zavřou. Nyní posibujete celý obsah podlahy a vratte se dveřmi zpět. Pozor na rohatce! Odměnou vstupu do tmy a sejdete po schodech dolů. Dostanete jíse se do *jerýlny*. Postupujte jedinou možnou cestou stále vpřed, až přijedete do jeskynního sálu. Zde najdete učitří, na pravé straně se nacházíci, výklenek. Když se k němu dostanete, přiblížte, přehrajte se filmceček.

Bližko tohoto výklenku se nachází chodba, kterou se vydejte. Zavede vás až ke schodišti. Sejděte po nich a pokračujte stále vpřed. Za chvíli se začnete setkávat s létavci, kterých snad vás neubývá. Mezi levou a střední cestou na rocesti seskoďte kody, chvíli postupujte a seberete modrý krystal. Nyní se pod hladinou vydejte vpřavo, až najdete schody, po kterých vlezete z vody ven. Vratte se na rocesti a jděte levou cestou (nasměrování chápějte, jako kdybyste přišli chodbou). Na měsínskou rocesti se dejte znovu vlevo. Měli byste se očitnout naproti pavučině s chodbou po pravé ruce. Výdejte se jí a nikam z ní nedobídejte. Pak přejděte přes vodu (rovně a vlevo) a dostanete až do místu s červeným kryštalem a několika (třemi a více) létavci. Krystal seberete a vracujete se cestou, kterou jste přišli. Až se naslytne pífeleitost zahočit doleva, učiněte tak.



Cestou očekávejte napravo odbočku do teleportační místnosti, ve které se těž nalézá něco létatce. Teleportujte se. Na novém místě zavijte neprátelek nakloněné obyvatele, zmocňte se elixíru a munice a teleportujte se zpět. Vratte se do hlavní chodby a pokračujte v cestě kupfedu. Chodba se za několik okamžíků změní v cestu. Zabočte 2x doleva (jinou možnost stejně nemáte). Pak pojďte podél skály. Neplíhledné výklenek u zajímavým obsahem (modrý krystal a 3x střelivo). Pokračujte dále a při možnosti výběru zvolte nejprve cestu pravou, na dalším rocesti pak levou. Když budete pokračovat, očistíte se tváří v tvář dálškovi. Charah vás pánbůh čímkoliv střílet! Přiblížte se k němu. Nastane sekvence - odpovězte mu svým jménem. Přibohodný dary prototo strofeni jsou červený a modré krystaly, které mu dejte do jeho rukou - v easy módu mu stáčí na ruce jen klíknout.

**CHAPTER VI.** Nyní jděte vpřed a po schodech nahoru. Dostanete se až ke zdí s emblémem, která se před vám otevře. Pozor, za ní se našelé celkem tuhý coulemský zelený. Ten se však dá zabit i pomocí hole světla a pistole, chce to však rychlé nohy a pohotovou ruku. Přejděte přes tři polohy pláštiny na druhou stranu sálu. Na každém meziobdu si raději ulíkladíte pozici, abyste přichod sélem nemuseli začít výdy do začátku. Na druhém konci sálu se opět otevře další zed s emblémem. Projděte vánckým průchodem a chodba pokračuje až ke jejmínu ústí do místnosti. V pravém předním rohu povstane lev. U středu stěny se našelé *Breastplate*. Zmocněte se ho a po sekvenci očekávajte příchod dvou démonů a lva. U svíčky, kde bylo brnění, se můžete oborhat u dvou červených elixirů. Místnost opustete jediným průchodem schody. Tý vás zavedou až k proraženým dveřím, které otevřete.

Z místnosti vyjděte dveřmi, které mají vedle sebe vypínač. Chodbou až došlete na křížovatku, u které se dejte vlevo. Do vstanuvšího čtyřmečouna střílejte pilou holi světla, a pak ho dorazte brokovnicí. Z bedny na chodbě si vezměte dva zásobníky. Nyní se vydejte do dveří naproti jiným dveřím s vypínačem a poblíž dveřevních dveří, které se otevří nedají. Na stolku už nachází Map of Ragua Maze a na knihovně leží červený elixir. Ze skříňky pak vezmete lupu a nářek meče. Dveřmi vedle skříňky projděte do ložnice. Pod posteli je ukryta *Florentinova hůl*.

Z otevřeného kufru seberete dva elixiry a vratte se na chodbu se zabytný čtyřmečounem. Dostanete až do slepé uličky a vstupte do dveří nalevo. Uvnitř místnosti není vypínač, ale téměř ihned se tu objeví lev. Nepřejejte na něj Florentinovou. K Florentinově holi už vztahuje jedna rada - můžete ji volně používat jako zbraň, ale rezervujte si v ní případnou na závěr hry. Z bedny na podlaží sedíce dva zelené elixiry a vratte se na chodbu. Pokračujte směrem ke schodům, po kterých se vydejte nahoru. Zde vás budou očekávat čtyři lvi, které však stáčí postupně pozabije hole světla (pro dobíjení hole vždy rádiš utécte po schodech dolů). Po jejich zneškodnění vstupte do jediných dveří tohoto prostoru. Za nimi vás navštíví další čtyřmečoun. Až ho polstere do věčných lovišť, tak si ze stolku vezměte první část Florentinova deníku, pero, nářek a mapu Sluneční soustavy. Prohledejte si deník, čímž získáte klíč. Můžete se těž podívat na mapu Sluneční soustavy. Jdeťte zpátky do ložnice a klíčem z deníku si odemkněte malou zamčenou skříňku. V ní se nachází sedmá hadí soška. Vratte se do chodby a přes ni do místnosti s proraženými dveřmi. Jimi se dostanete na místo ziskání bříšního plátu brnění. Zde vstupte do dveřevních dveří, které jsou vcho-



dem do místnosti se spouštou svíček. Klikněte na symbol Florentinové hole a postavte se na zlatý podstavec.



**CHAPTER VII.** Ocíl jste se opět ve studovně. Zasádejte zbyvaříci dvě hadi sošky do volných míst na podstavci. Tento čas otevře sarkofág a vy můžete vystoupit do další tajné chodby. Postupujte stále vpřed, přejděte přes most a dostaňte se až do velké místnosti s obrovskými hodinami na zemi. Vystupte po schůdech nahoru a vystoupěte po schodech napřímo kontrolnímu místu. Chodbou jděte až na místo, kde přechází barva zdi do červené a kde je nalevo i napravo lokalizovatelný odbočka k fontáně. Obě odbočky jsou osvětleny dvojhlavci. Dvojhlavce lze zabít celkem snadno pomocí holi světla. Na opačném konci místnosti s fontánou leží kalich. Můžete si vzít kalichy a obou místností. Nyní dojděte zarudlou chodbou až do středu místnosti s lávou. Postavte se na obraz anděla. Po videu se vydějte vlevo a zaútočte naplněným kalichem na dveře. Přiblížte se k dýce. Bude následovat další setkání s Aelfem. Vratce se na obraz anděla ve středu místnosti a při rozboru s Belialem odpovězte what Shrike!

**CHAPTER VIII.** S Aelfovou dýkou v ruce se začnete vracet do chodby. Zjedlišáho se terčouna zlikvidujete dýkou. V chodbě u nachází také koulemisk zelený, který je snadno zničitelný holi světla. Vhodná taktika je si pod schody nechat nabít hál, na chvíli vyleví na

horu a střelit. Nastavte si *running mode* a dostaňte se do studovny. Cestou potkáte nejspíše dva terčouny a stejný počet koulemisků zelených. Koulemiskům však můžete i utéct. Opusťte studovnu a pokračujte směrem ke schodům. Očekávejte dva rohatce. Sejděte po schodech dolů a vstupte do posledních dvou nalevo. V místnosti s skřípkami stáčíce dláždice v rohu u dveří. Vstupte do komírky za dřívě zamčený-

m dveřmi a obohatě se mapou domu. Dojděte k domovním dveřím a dýkou značte terčouna. Pádem zeleného terče se odblokuje dveře u vchodu. Vstupte do nich a chodbou se dostaňte k dalším dveřím, kterými projdete. Nalezněte místnost s malbou na podlaží. V ní pojdete do pekla dálšího rohatce. Pak si malbu prosluhujete a postupně zapalte všechny pět svíček. Po sekvenci nemějte sítování s obludou a zmocněte se malé sošky. Protičlenní dveřmi opusťte místnost a přes chodbu vstupte do dveří. Vystoupějte po schodech a dalšími dveřmi do teleportacní místnosti. Zde po sekvenci klikněte na teleporth. Vratce se na chodbu, kde nyní pokračujete doprava. Za posledními dveřmi napravo se našlete prázdná místnost, jejíž druhé dveře vás zavedou do jidly. Uspírátejte si u hody, při kterých si vezmete se stolku všechny elixiry. Dva rohatci je vám však při sebrání toho červeného trochu pokazí. Jedno zákoník před vám skryvá také čtyři zásobníky.

Jádete zpět do místnosti s malbou na zemi a vejdete do dveří napravo. Vydějte-li po schodech nahoru, můžete našlet malou skřípkou, otevřít ji a vybrat její obsah. Pak touto místností opusťte druhými dveřmi a vstupte do dveří naproti. Sesutuje dolů a ze skřípky si vezmete kostku s stříbrem. Vratce se do chodby a dejte se jí doprava, následně zabočte vpravo, ale ihned zase vlevo. Na konci chodby otevřete dveře a novou chodbou dojděte k jiným dveřím. Po jejich otevření vás čeká opět chodba, ve které nikde nezabohoucí a vstupte do dveří na jejím konci. V další chodbě vás na koberci překvapí

rohatce. Opusťte dům velkými dveřmi. Na dvoře se v jednom jeho koutě nalézá zelený elixir. Po jeho sebrání vystoupějte po krátkých schodech ke dveřím poblíž zelené brány. Až je otevřete, dejte si velký pozor na odpornou povrch. Při tomto uvažování jí však lze hladce zničit holi světla. Ta povtora písmem stěží novou zbraň - *starodávnou pušku*.

Sovra jí seberete, povstane pár terčounů. Na každého z nich platí plně nabízí Aelfova dýka. Dva z nich se objeví u vás a ostatní očekávejte na dvoře. Nejprve se tedy vypořádejte s těmito v místnosti a teprve potom = postupně věnujte tém na dvoře. Vratce se do domu velkými dveřmi a chodbou pokračujete doprava až k dveřím, které vedle sebe mají otvor pro sošku. Zapláňte jej a otevřete si dveře. Až budou dokončeni, vezmete si sošku zpět. Otevřenými dveřmi projdete do nové chodby, kde zneškodníte démona. Postupte na konec chodby a zabočte do dveří nalevo. Sejděte po schodech a na rozcestí pokračujte rovně. Následující rozcestí vám vlastně ani možnost volby cesty nenabízí - ostatní odbočky jsou zatašané. Až budete mít možnost, tak vystoupějte po schodech nahoru a projděte otevřeným průchodem doleva - nepokračujte rovně. Pak pokračujte po schodech opět doleva. Ted = už jen stáčí řítidlo krysami rozmařilovanými na podlaží, které vás zavedou až do místnosti se sloupy a vodou. Vstupte do zlatých vrat v prolomení tohoto salu. Vystoupějte po schodech nahoru.

**CHAPTER X.** Jak vidíte, přeskočili jsem **CHAPTER IX**. Ta je stejně krátkého rázu a můžete si ji projít kdykoliv. Dostanete se do ní tím, že místo toho, abyste vstoupili do dveří se soškou, se v chodbě vydáte po schodech nahoru, a pak doleva. Tím přejdete k dalším dveřím na sošku, po jejichž otevření začne ona **CHAPTER IX**. Místnost, za dveřmi je Florentinova knihovna. V úvodní sekvenci této kapitolu je slyšet snad záznámek, ze kterého se ozývá určitý hlas. Když konečně domluví, objeví se několik nesvěrů. V knihovně se nachází jeden elixir, dva ručně psané dokumenty, listina o historii Cornwallu a kompletní mapa Věže. Jak sami vidíte, zá a mapu Věže a elixir žáděn užitečné věci. Ale i bez obou těchto předmětů se dá hladce přežít. Na Věži lze vše nalézt vlastním smysly a elixir najdete ještě dřív. Proto jsem devátou kapitolu přeskocil. Dokončení příště -SuperJohn?

# Tubra Ubra II

ORIGINALNÍ PRŮVODCE NEKONEČNÝM SVĚTEM

- JAN KALAL -

**A**je to tady! Konečně přichází mnohými tak nezpělivě očekávaný průvodce po světě Tubry Ubry. Nemohu než souhlasit s těmi několika malo lidmi, kteří s touto hrou už měli tu čest - je opravdu totálně skvělá a genialní. Bohužel se k nám do Čech Tubra Ubra II zatím nedovádí a blíže je možno se s ní seznámit snad jen prostřednictvím www adresy jejího tvůrce. Tu mi dal laskavě k dispozici -ml-, za což jsem mu neskonale vděčný (<http://www.dream-interactive.com> - pokud se ji ovšem nepodařilo nějakému zákefňámu hackerovi či správci stře meziřícm vyfudit z provozu). Předkládaný průvodce je kombinací mých vlastních zjištění + informacemi z velice obsažného manuálu.

Mimochodem, doufám, že jste *Twinsernovou* recenzi v Excali nevzali tiplne doslova, vždyť šlo o dubnové čili *aprílové* číslo. 99% je přece jen trochu moc - *Ubra Ubra II* by si zasloužila nanejvý tak 95-98%. Na podporu svého tvrzení hned uvedu několik důvodů: 1. Rčeli o možném rozbehnutí *Tubry* na čemkoli slabším, než je procesor 486, jsou celá bezpečnětné (a to i v nížším rozšíření);



## ZÁKLADNÍ ÚDAJE O PLANETĚ TUBRA UBRA\*

Vesmírné umístění: oblibá kolem dvoj hvězdy Knabar-Knobar (její oběžná dráha je díky tomu velice zajímavá: více o tomto jevu můžete všechno samotné, kde je zařazeno několik ammaci na toto téma - posuď k vidění při zvolení kategorie ENCYKLOPEDIA v main menu), která se nataží na okraji milionové Korifské hladiny.

Rozloha: zhruba 625 milionů km<sup>2</sup>

-SOUŠ: 3 kontinenty (Gomálie - 82500 ts. km<sup>2</sup>, Tráda - 69069 ts. km<sup>2</sup>, Ulamb - 53300 ts. km<sup>2</sup>)

Obživotnost: lidé - 380 mil., aplinti - 250 mil.; kryovi - 210 mil.; ogličové - 120 mil.; fehniti - 70 mil.; ostatní humanoidi - 100 mil.

Sklon osy: 15°

Vzdálenost od slunce:

HVEZDOA Prům. rok: T

O Knabar Knobar

II Est 1,1 AU 2,5 AU 210°C

D Šro 0,8 AU 1,7 AU 400°C

Ø Kru 2,2 AU 1,1 AU 290°C

B Lpr 2,7 AU 1,3 AU 120°C

I Apx 0,9 AU 0,9 AU 500°C

Poz. Hvězda Knabar je o čtvrtinu větší než Knobar. Vzdálenost mezi nimi je rovná priblížně jedné AU.

AU je astronomická jednotka, jejíž délka je odvozena od vzdálenosti mezi Sluncem a Zemí.

Počet měsíců: 2 - Frest (prům. 2500 km) a Flist (prům. 1100 km)

Průměr planety: 15000 km

Nyní již snad máte alespoň hrubou představu o tom, kde se *Tubra Ubra* nachází a jaké tam jsou životní podmínky (podotýkám, že složení atmosféry je všechno podobně zemskému, tak si jíž konečně můžeme povídět, jak se tam dří zít a přežít).

\* Pro přehled jsem použil všechny jednotky pozemské, abyste se nemuseli zabývat převodem desetinnou na kilometry apod.

2. grafické rozlišení jde jen na úroveň 1024 x 768; 3. Sound Blaster 16 se samozřejmě nemůže vyrovnat SB32 a hra si žádá samoly do paměti nenašrává.

Doufám, že nyní již můžete ocenit žert, který zmínil v Dopisech čtenářů čísla 61.

### VAŠE POSTAVA

Svůj charakter si na začátku vytvoříte takto:

1. Zvolte si rodný kontinent (severní Gomália, jižní Trádu, rovníkový Ulamb - uvedenou pouze hrubé umístění, přesněji je to vidět ve hře na mapě světa *Tubry Ubry*).

2. Vyberete si rassu (člověk, aplunt, kryo, oglizka, fehnit)

3. Určíte své pohlaví (mužské, ženské, hybrid)

K tomuto výběru se pak váží vaše vrozené schopnosti a počáteční hodnoty atributů.

### Člověk

Nejrozšířenější humanoidní plemeno TU (zkratka *Tubry Ubry*). Základní úrovně atributů:

Speciálními schopnostmi lidí jsou: smlouvání (při obchodování získávají většinou více za méně...); přesvědčování (dokází ostatní přesvědčit o své pravdě a získat je na svoji stranu) a orientace+hledání (toto pomáhá jak v divočině, tak i v podzemích TU - člověk prostě tak trochu tuší kam by měl jít, aby se dostal tam, kam potřebuje - ve hře se to projevuje občasným náhlým otočením se do správného směru). Ženské obecně (od každého druhu) mají 5% bonus k vaření (COOKING).

## Aplunt

Aplunti jsou silnější a odolnější než lidé. **Sylwia** zpravidla také hmotnější a vysí (tak trochu hromotluči), jsou sice docela vytrvali, ale jejich rychlosť je podobná té lidské (i když o něco menší). Obratnost a charisma jde u nich ale spíš na leváčku. Stěsti a inteligence jsou na úrovni lehké podprůměrné. Gomálci aplunti mají INT drobně výšší, jde to však na úkor sily. Trádci jsou poněkud rychlejší a obratnější, zato ale méně vytrvali. Aplunti z Ulambu mají větší stěsti a charisma, ale nižší odolnost.

Apluntské speciální schopnosti jsou: zvýšená odolnost proti neprizpíváném počásci; dívání se každým okem **jinam** (klávesami F11 a F12 zapínáte bud oko levé či pravé - a každým můžete pracovat samostatně - F10 aktivuje obozadlo, aplunti mají totiž oči tří-můžete si samozřejmě nechat také rozplístit či roztrítit obrazovku - staci stisknout SHIFT

## Clovek

	Muž	Žena	Hybrid	Gomálle	Tráda	Ulamb
SILA (STR)	40-60	35-50	40-55	+5	+2	-2
OBRATNOST (DEX)	35-55	40-60	37-57	-2	+3	+3
ODOLNOST (RES)	30-50	27-45	30-45	+1	-3	+3
INTELEKT (INT)	45-65	45-65	42-60	+3	-2	+2
STĚSTI (LUC)	45-55	50-60	52-62	-1	+0	+1
CHARISMA (CHAR)	30-50	40-60	40-55	-5	+2	-2
RÝCHLOST (SPD)	40-55	30-50	35-50	+5	+3	-1
VYTRVALOST (END)	40-50	32-48	35-48	+0	+1	+2

a spolu s ním bud dvě nebo tři funkční klávesy - pokud se SHIFTem zmáčknete jen F12, objeví se na obrazovce hlavního výhledu vpravo nahoru jen menší okénko zadního výhledu;

vývarování se nebezpečných míst (při priblížení k většinu nebezpečí začne obrazovka červené problíkat).



## Kryo

- STĚSTI, CHARISMA, RÝCHLOST
- SILA, VYTRVALOST
- Gomálle: + trochu VYTRVALOST; - ODOLNOST
- Tráda: + SILA; - RÝCHLOST
- Ulamb: + trochu INTELIGENCE a SILY; - STĚSTI

Speciální schopnosti: **zmízení** (kryo bleskurychle vyhledá nějakou skrytou, jen aby se ztratil svým nepřátelům - ve hře klávesa F10: pozor, nepovede se to vždy a sance se zvyšuje s přibývajícimi úrovněmi); **zakrývání** stop (při stisku F11 kryo zakryje sve stopy a místo, kudy prošel, jesté rázba trochu zasmraďí pacemeho velkého Osbalho - jedna z nejhoroznějších potvor TU -, aby za ním nikdo nesél); **autosugesce** (při stisknutí F12 se objeví nabídka s několika možnostmi) - **VYSOKÝ**

Jinak, kryové jsou většinou velcí jen do jednoho a půl metru a celkem štíhlí. To se jim však náramně hodí.

## Oglizka

- + SILA, VYTRVALOST, OBRATNOST
- ODOLNOST, hodně INTELIGENCE
- Gomálle: + INTELIGENCE, - OBRATNOST
- Tráda: + ODOLNOST, - CHARISMA
- Ulamb: + STĚSTI, RÝCHLOST, - SILA, CHARISMA

Speciální schopnosti: **ryk** (oglizka se snáží zastrašit nepřátele svým hromovým řevem - F10 - který zpočátku písobí jen na drobnou havěď, ale se zvyšující úrovní může být úspěšný rázba i na vlků); **zufirosis** (bezvýhodná situace i větší zranění dokáže oglizku vyburcovat k většinu vzepřít a silnějším úderům v boji); **detectek podzemí** (po polzeření náčini - ryče a lopaty - jsou postavy schopny se prokopat do podzemí na jiném místě, než je vchod, aby si ukrátily cestu k cíli). Oglizka je schopen pod sebou zjistit vedoucí chodbu a nemusí si tedy pořizovat dráhy „detektor“).

Oglizkové jsou poněkud menší než aplunti, ale jsou bojovnější. Trochu se podobají orkům známým z pozemských RPG.

## Fehinet

- + INTELIGENCE, CHARISMA, ODOLNOST (jen vůči jedlům a magii, ne klimatu)
- SILA, VYTRVALOST, RÝCHLOST
- Gomálle: + SILA, - OBRATNOST
- Tráda: + STĚSTI, - CHARISMA
- Ulamb: + VYTRVALOST, - trochu ODOLNOST



Speciální schopnosti: vidění skrize zdi (na 1. úrovni je to 10 cm, s každou další 5 cm přibývá - fehinet čaroděj na 20. úrovni vidí až skrz metr deset širokou zed); létání (aktivuje se F12; nejdříve stojí tento způsob pohybu fehinetu dvojnásobek energie, a každou úrovni se spotřeba energie o 5% snižuje - má dvacáté úrovni tedy létání fehinetu prakticky vůbec nevyčerpává); **detecké nepřátele** (fehinet

náct). Nebudu zde každé podrobné popisovat ani vymenovávat, protože to už bylo učiněno v manuálu. Osobně však doporučuji si vyvoufít charakter vlastní. Tvorba postavy je zpracována snad ještě lépe než v Daggerfallu. Možnosti výběru jsou nepeférné. Pozadí své postavy si vyrovnat odpovídají na 25 rozličných otázek. Zajímavé jsou třeba takové jako: „Kterou kost jste měl zlomenou“, „Jakou jste

15-35x úroveň?“. Zkušenosť takto získaná se násobi ještě obtížností praktikování a onen druhý činitel může být 0,5-2. Zkušenosť se též získává splněním úkolu pro nějakou osobu, číslo se samozřejmě liší podle úrovně zadavatele a obtížnosti úkolu. Pomoci zkušenosti počítat vypočítává level vaši postavy. Tabulka se náleží v manuálu na straně 58.

Cvičit dovednosti a získávat tímto zkušenosť jde jak přímo praktikováním, tak i tréninkem ve společensvnu.

Procentuální úspěšnost dovednosti se zvyšuje o procento po jejich třech až patnácti úspěšných úsilích (pro představu: 3-10% - 3 úsilí - 41-49% - 7 úsilí - 75-82% - 12 úsilí - 95-100% - 15 úsilí).

Vše o společenstvích (od způsobu, jak do nich vstoupit, přes jimi poskytované třídy, až po to, jak v nich zvykovat svou reputaci), je popsáno v manuálu na stranách 160-197.

Po guildách je v manuálu umístěn téměř kompletní bestiář, takže si zde o nestvůrách ani povídat nemusíme.

Manuál TUBRY UBRY 2 je daleko propracovanější, než manuál k Daggerfallu. Zájemce zde nalezne daleko více životně důležitých informací, a proto že už jen heslovité zmínim o několika málo věcech, které v něm jsou vyvedeny poněkud nepřesně.

## PŘATELÉ

V TU2 si v Tubrafských ZVERIME-XECH můžete nakupovat roztočenou havěť. Máte-li ve městě pouze menší byt, tak vám doporučuji standardního hildacího psa - na cestách vás varuje před nepřítelem a ve městě ochrání vás byt. Pokud však máte něco většího, nebo jste stále na cestách, tak nemohu nedoporučit velkého ubrusného pitbulu. Tento pes má skvělé čich, vynikající sluch, ale hlavně je nedocenitelným pomocníkem v boji. Dobří pomocníci jsou také kočka či pes. Tiše se však dají kupovat jen u báby čarodějky ve společenstvu magů. Umějí však KOUZLIT, což přidá velmi vhon, nejste-li na tom s magenergií zrovna nejlepší.

Zvýfata si však můžete sami ochočit! Stačí si sehnat čeba jen laso, oko, prtač klec, obje apod. Lasem se pak můžete pokusit chytit divokého koně nebo jednorožce, můžete naličit oko na nějakou zvěř. Či na dobrá slova a lekkou rybu nalákat čarodějnou kočku. To však není vše. Osedlat si v Tubře Ubře mů-

má představu o tom, kde a jak daleko se od něj nalézají potvory, později pak můžete určit i jejich druh. Ve hře se při vyskytnutí sevřů v dosahu fehinetova detektivního smyslu objeví jakýsi radar, na kterém je potvora vidět. Po kliknutí na tento radar se objeví i její název - v případě, že se s ní fehinet alešpolí desetkrát sekal).

To byla základní charakteristika vašich připadných vyvolených. Těd si povíme něco málo o povoláních, levellování a dovednostech.

Nuž, výběr povolání je asi následující. Stejně jako v saze The Elder Scrolls jsou zde tři základní: *Mage* (mag), *Warrior* (válečník) a *Thief* (zloděj). Pak jsou tu povolání zkombinovaná z těchto základních (celkem pat-

v mládí prodělá nemoc“ či „Jak se chováte ke svému mazlickovi“.

TU se vrací zpět k počítání zkušenosť, která je však vyřešeno genialně. Při tvorbě povolání vaši postavě přidejte pět characteristic dovednosti, sedm helpful dovednosti, a ty zbylé se pak stavají other dovednosti. Jako characteristic je dobré mít *Long Blade, Destruction, Restoration, Protection, Clim'Swim*, užitečné helpful dovednosti jsou *Hunting, Cooking, Heavy Weapons Repairing, Lockpicking, Stealth, Mysticism*.

Za úspěšné praktikování některé z dovednosti dostanete určitou zkušenosť. Za první dve char. to je (100x úrovení):2, další char. pak (70x úrovení):2 a za helpful (50x úrovení):2. Other dovednosti jsou odstranovány podle druhu a rovnice u nich může být od

žete jak koně či poníka, tak i pegase, draka nebo jinou létavicihotu potvoru. Samozřejmě, když přijde hlad a vy již nemáte žánci nic ulovit ani dostat se dostatečně rychle do města, můžete svého přítelká zabit, opět na ohni a sníst (blíže manuál na straně 220-221).

## JÍDLO & PITÍ

O tom jsem se zatím ještě nezmínil: v TU2 se musíte sami starat o jídlo a tekutiny. Zásoby si můžete doplnit ve městech a vesnicích v obchodech s potravinami. Ty se lší podle cen prodejného zboží, jeho schopnosti vydržet (ZBOŽÍ) a rozmanitosti sortimentu obchodu. Někdy se vám může stát, že zakoupené zboží je zkažené, ale to zjistíte většinou až po požití, což není zrovna nejdříve. Co taky chcete - STŘEDOVĚK.

## VCHODY DO PODZEMÍ

Tubra Ubra nabízí velikou volnost ve věci cestování. Můžete chodit kamkoliv vás napadne. Občas narazíte na věhody do podzemí, které však nejsou tak jednotvárné jako v Daggerfallu. Jednou je to vykotýný dub, jindy průtrava ve skále, můžete se však otevřít třeba až po změně polohy smrkové větve, či odstranit nějaké kameny. K dungeonům se bezpochyby více hustá síť podzemních chodeb. Do nich se ale v TU2 můžete dostat i bez projití vchodem, jelikož ve speciálních obchodech ve městě (nazývají se DETEKTORY chodeb) jsou k mání všechny detské detektory chodeb. Ty se liší svou účinností a jsou cenově rozloženy. Slouží samozřejmě k detekci chodeb a případné jejich obsahu. Po tisíckém určení chodby pak už jen stačí použít ryč, knupmpáč a lopatou a vlastní cesta do dungeonu je vykopána. Oglízkové mají schopnost detekce vrozenou.

## CESTOVÁNÍ A DALŠÍ ROZMANITÉ ČINNOSTI

K transportu lze využívat koupených, uloupených či ochočených zvířat (káň, pony, osel, pegasi, knadil - tamější pterosaurus a rychlé prase atd.). Ta, která využívá k pohybu pouze zem, jde rovněž o povoz (vyběz z pěti různých druhů) či o příďavné vaky, které se přehazují přes hřbet. Vlasníkům všech kusů tažného zvířectva, je možno zakoupit si kočár nebo jiné věci. Pegas a ostatní lejtající prostředky

mohou být vybaveny samozřejmě maximálně hřbetními vaky. K cestování po moři jsou nevhodnější lodě (na vyhledávání kabíně zdejší *velryby obrovské* je přece jen poněkud vlhko). Těch je zde na výběr také mnoho, ale až na výjimky jsou k dostání jen v přístavech.

V přístavních krčmách si je dobré nakoupit posádku (radikm vám však nebrána každého ihned, ať nejdříve ukáže co umí a jak je věrný pánoni, protože jinak by vám mohl být také případný souboj s mořským nervorem Šár-Tulem velice brzo osudný). K identifikaci



vernosti není na škodu také používat svého zvířecího přítelkyně-mazičku, kterému se bud námořník libí nebo ne.

Biván na moři se pro začátek vyhýbeje, zvláště je-li vaše loď ještě slabá, špatně vybrouzená a posádka nedostatečně vycvičená. Rovněž se nepokusíte bojovat dřív, než bude mít vaši loď na každé straně minimálně deset a jeji stupeň odolnosti nebude mít hodnotu výšší než 8.

Jinak, při kempování nechávejte zásadně některého z vašich zvířecích přátel hlídat, méně rozdaným oheň a spět alespoň na čest. A ještě něco, což se vyhýbeje laciniím *severním domům* a vstupuje jen do téhle jejichž povětří - možná byste totiž chytí nejakejou zlou chorobu, která by mohla mít i trvalé následky.

Tak a to je vše. Nestačilo-li vám to, zkuste si pročítat detailně celý manuál a případně objednat *TUBRA UBRA II Hint Book*. Nechci vás ovlivňovat svými názory, ale

**TUBRA UBRA II** je absolutně nejlepší dungeon pod Sluncem!

Poznámka: Velké názvy, ať už ročních období, slunci, měsíci apod. byly převedeny do naší klasické abecedy. U zvířat bylo užito připodobnění k těm, na která jsme zvyklí. Názvy nestvůr byly přeloženy do českiny podle klasického český-tubraburaského a tubraburasko-českého slovníku (je k dostání též na adrese výrobce TU2). Nachází se v něm i tabulka pro převod znaků, užití při přeměně názvů. Slovník samotný vlastně není pouze jenom český, ale spíše evropský, takže si tu ony názvy můžete najít i v ruštině, němcině, polštině, španělštině, italištině a některých dalších evropských jazycích. To slovník sice zoduccuje, ale při hrání to ani nezaregistrojete, protože komunikace mezi hráčem a počítačem probíhá v klasické anglické a tubraburasky jsou uvedeny právě jen místo názvy (obchodů, zvířecích druhů, jidel, nápojů...) a jména (lidí, měst, jedinečných nestvůr...).

Poznámka k RECENZI: *Twinsen* se Tubrou Ubrou II nechal tak unést, že stejnějmennou planetu, na které se hrá odehrává, několikrát nazval jako *zeměkouli*, což je tak crochu myška, jelikož to může být ledak *tubabubrokoule*, zkrácená většinou na *tubabubrku*. Rovněž jím uváděný příbeh se vztahuje k této planetě a ne k Zemi (jak byste si snad podle 21. století mohli myslet). Na tubabubrku je totiž časový systém velice podobný pozemskému - a to i v otázce označování století, které jsou počítána od doby, kdy zeměl poslední *velký vládce planety Huatius III*. Také mi není jasné, proč byly k ilustraci použity obrázky, na kterých je jen jedno slunce, když momentky se dvěma sluncí jsou daleko přitažlivější. —SuperJohn

V každém případě však: **TUBRE UBRE II** zdar a mějte se fajré!

Pozn. red. Chvíli jsme uváděvali, kam tento návod zařadit, neboť jak známo,hra *Tubra Ubra II* neexistuje.

<p><b>POČÍTAČOVÉ</b></p> <p>AllStar Classic II 166 osazeno K6-166MHz 19.490,-</p> <p>AllStar Classic II 200 osazeno K6-200MHz 21.490,-</p> <p>AllStar Classic II 233 osazeno K6-233MHz 22.890,-</p> <p>AllStar Classic 160 osazeno K5-160 19.890,-</p> <p><b>3D grafika</b></p> <p>16 MB EDO RAM periferie, 16 MB VRAM</p> <p>1.2 GB - 2.2 GB ATA</p> <p>14 Color SVGA Monitor 16 bit</p> <p>Procesor Intel Pentium 160 MHz Win 95</p>	<p><b>ALLSTAR CLASSIC</b></p> <p>3D RAM</p> <p>3.451,-</p> <p>28.890,-</p> <p>19.890,-</p> <p><b>3D grafika</b></p> <p>32MB SGRAM MMX</p> <p>PCI 3.3V 16bit ALB</p> <p>CD-ROM 12 Speed x2 300U</p> <p>CD-RW 24 Speed x1 120U</p> <p>Zvuková karta 16 bit, 3D, 20 bitni</p> <p>Windows 95 + TUL nové verze</p> <p>15" SVGA Color Monitor 1024x768 MPR 3.450,-</p>
<p><b>FAXMODEMOVE TATTY</b></p> <p>Supra Express 33.6 Value interní 3.250,-</p> <p>Supra Express 33.6 ASVD Value exteriér 5.440,-</p> <p>SupraSpender, modulující přenos čísel a dat, 1.490,-</p> <p>Suprasonic 16V 420 mAh 1.040,-</p> <p>Motorola LiMnO<sub>2</sub> externí 1.540,-</p>	
<p><b>MEMORY</b></p> <p>SIMM 16 MB EDO 1.800,-</p> <p>LiteOn 24 Speed 1.800,-</p> <p>Monsat 16 MB 1.800,-</p> <p>VGA ATI Pro Turbo 16 MB SGRAM 7.390,-</p> <p>Fireball ST 4.3GB Ultra 9.990,-</p> <p>Mega 16 Interni IDE 4.100,-</p>	
<p><b>PRESTAVBY</b></p> <p>Prestavíme Vše v T na K5-200MHz MMX 41.890,-</p> <p>nebo na Intel Pentium 1.7 GHz 30.990,-</p> <p>v ceně = započteny do motherboardu, uvedená cena je prodejna technika</p>	
<p><b>POŘÍDÍTE SI POČÍTAČ NA SPLÁTKY</b></p> <p>Tak třeba za vyšé uvedenou sestavu AllStar Classic II 200 zaplatíte již 12.010,-Kč a měsíčně už jen 1.440,- splátky 934,-Kč za dobu 2 let. V ceně je zlepšení o 22%.</p>	<p><b>PROFI</b></p>
<p>AllStar Profi 166MMX osazeno Intel Pentium 166 19.522,-</p> <p>AllStar Profi 200MMX osazeno Intel Pentium 200 44.522,-</p> <p>AllStar Profi 233MMX osazeno Intel Pentium 233 49.675,-</p>	<p><b>Sestavy do osobního počítače</b></p> <p>Standard PC, Intel Pentium, 16bit Busový čipset, obsahuje nejménšíložkovou sestavu TX100% náhrad výkonem optické HX mikroprocesoru, čipset procesoru podle této teorie-nové aktuální desek</p> <p>16 MB EDO RAM</p> <p>1.2 GB - 2.2 GB ATA</p> <p>14 Color SVGA digitální monitor OEM Philips NL LP</p> <p>Grafická karta VGA Diamond Stealth 3D 7200, 1MB EDO</p> <p>CD-ROM 12 Speed</p> <p>kolektivní ergonomický Win 95</p> <p>myš</p> <p>programy Microsoft</p>
<p><b>Záruka 3 roky</b></p>	

AIRFIN Praha, a.s.

Beranových 130, Praha 9  
tel.: 02/6835103, fax: 02/881041  
tel.: 0603/486392

N A B C E Z E

**leasing  
a prodej  
výpočetní a kancelářské  
techniky.** Dolní hranice leasingu  
20.000,- Kč bez DPH. První splátka  
30% pořizovací ceny, pojistění  
předmětu lesingu obsaženo ve splátkách. Uzávěření smlouvy a dodání  
ještě dva dny po prověření zakazníka.

# ARXON

**INTEGRÁTOR®**  
e pro automobil v podnikání

Kannada 15-16, 1300

**Kniha jízd** od 1300,-  
**Cestovní náhrady** od 1100,-  
**CCS karty** od 300,-  
**Vzdálenosti ČR** 500,-  
**Vzdálenosti PRAHY** 500,-

Určeno pro Windows 95 a NT

ARXON s.r.o., Slezská 98, Praha 3, 130 00  
Tel./Fax: (02) 25 13 58, 25 14 74, 2425 7524  
E-mail: arxon@arxon.cz, [www.arxon.cz](http://www.arxon.cz)

!!! Na tento fincení 5% slevu !!!

Připravujeme další ekonomické moduly.

# Adresář obchodů a služeb

## AG POS s.r.o.

Prodej-servis-přestavby PC  
Lucemburská 17, Praha 3  
tel. 02/6275652

## AIRFIN PRAHA a.s.

leasing počítačů PC  
Beranových 130, 199 04 Praha 9  
tel. 02/6835103

## ALFA BAZAR

Vinohradská 17, Petrohradská  
26, Praha 10  
Tel. 02/24234918,  
02/71746401

## AMIGA OFFICE,

## CYBERNET

Internet-klub, počítače Amiga,  
PC, Mac  
Dolní Vály 1131, 688 01  
Uherský Brod  
tel. 063/632718

## ARET Praha s.r.o.

Vendorská 3, 160 00 Praha 6  
tel. 02/3124630

## ARXON spol. s r. o.

vývoj a prodej software  
Slezská 98, 130 00 Praha 3  
tel. 02/251474

## ASEEA s.r.o.

Výkášská 2, 100 00 Praha 4  
tel. 02/7755555

## DISK, CD-ROM

SOFTWARE spol. s r.o.  
Mechníkovova 14, 703 00  
Ostrava 3  
tel. 069/351200

## EBON, spol. s r.o.

Podnikatelská 539, 190 11  
Praha 9  
tel. 02/67193489

## HAMPL SOFTWARE

A HARDWARE  
servis na místě  
Krymská 18, 101 00 Praha 10  
tel. 02/745345

## K a K Consulting PC

tel. 02/7941778

## NPG spol. s r.o.

CD ROM Shop  
Blahniková 5, 130 00 Praha 3  
tel. 02/6278607

## UNIELEKTRONIK s.r.o.

oprava monitorů  
Na Vysoké II č. 8, Praha 5  
tel. 02/90033722

## VÁCLAV HAMZA, servis

a obchod  
prodej servis revon, tonery ká-  
zety hw+sw  
Klínova 1922/3, 148 00 Praha 4  
tel. 02/71911160, 02/7933543

# AMIGA

Back for the future!

**AMIGA CD32 + 109 her** 4990

**AMIGA 1200 Classic** 9990

**AMIGA 1200 Magic** 11990

**AMIGA 1200T Infinitiv** 14490

Toto je jen ukázka z naší nabídky, uvedené ceny jsou včetně DPH 22%!

## Informace

- provádění kompletního servisu A500 - A6000, CD32 a CDTV  
- zálohování dat na CD ROM z HDD Amiga - PC (xps IDE I SCSI) a MO 128, 230 a 842MB od 500K  
- aktualizace CD ROM z nejnovější CD-ROM z firmy IBM  
- instalace nového OS ROM  
- poskytování soutěží, na 800,- do 1000,- Kč účetné DPH  
- zásilková služba pro Slovensko - zdroj a zaslání na doručení z území SR

Informace  
středisko: 020 333 00 000  
kompletní aktuální ceník najdete na naší webové stránce, výhodné ceny  
- řízení několika CD ROM drahou za super ceny  
- řízení komponent CD ROM z nejnovější CD-ROM z firmy IBM  
- instalace nového OS ROM  
- poskytování soutěží, na 800,- do 1000,- Kč účetné DPH  
- zásilková služba: značkovací, posuvné, lazen, e-mailové a zpravidla využívajíme www.slamky.cz  
- výměnný oběh: se zárukou i na dobrého prostřednictví nebo expedice  
email: javosoft@poda.cz www: http://www.poda.cz/~javosoft



Sídlo: 2  
736 01 Brno-lesy 1  
Tel. číslo: 010 418  
Fax: 069/68 10 564

# Váš PC poradce

Prodej počítačů, monitorů, CD-ROM, modemů, skenerů, atd. až na Váš stůl.

## Ceny včetně poradenství.

Podpora značkových produktů firem  
**HP, IOMEGA, SONY, UMAX atd.**

Dovoz a instalace u zákazníka.

**Tel.: 0603 414 566**  
**Fax: 02/61710789**

# Presto-CS

COMPUTER

Herní konzole:

## Sony Playstation

Sega Saturn

Doplňky Playstation např. ovladače od 780,- Kč atd.)

Hry na PSX, Segu

Rovněž výkup a prodej použitých her!

Fantastické ceny!

Poslední novinky!

A to všechno **na splátky** (bez i samotné hry)

PC sestavy, komponenty, doplňky

např. CD-R Media 650 MB (BASF, SONY, TDK) od 95,- s DPH atd.

Lze také na splátky.

Truhlářská 18, 110 0 Praha 1

Tel. 0603 431 609

Otevřeno: PO-PÁ 10.00-17.00

# Brave Heart

WILLIAM WALLACE A HISTORIE ANGIE A SKOTSKA 1239 - 1377

**2.** července 1298. den, kdy pro mnohé ze statečných anglických, skotských, irských a welských mužů, již ranní slunce nevyslo. Milá se váli v sedivých chuchvalcích po falkirkých pláních a propousení jen zlomek deního světa.

Jako mlžné přízraky se v ubohých hadrech po bitevním poli pohybují okrádači mrt-

pedie nastínuje jeho život trochu jinak a pravdepodobně realněji než vynikající film *BraveHeart* (Statečné srdce), ze kterého je zde použito mnoho filmových sekvencí, hudby a obrázků.

Encyklopédie *BraveHeart* však nevypráví pouze o Williamu Wallaceovi, najdete tu



vol, kteří dobíjejí ty, kteří měli dost štěsti aby přežili, ale mít dost, aby zůstali nezraněni. Závan smrti pronikl vzdutchem, a zápas čerstvé krve přivádí mrchozrouty k naprosté neplíctnosti. Dnes už smrt odpočívá a brousí zupeňou kosu, ale její přátele nemoc, hlad a bída se teprve na svou práci chystají.

V boji za svobodu dnes Skotsko prohrálo. Bohu tomu tak chtěl a tento den získal mnoho skvělých všechnků pro poslední bitvu s padlym andělem. Zde, na falkirkých pláních, se střetla dvě křesťanská vojska a národy Britských ostrovů vyzkoušely své zbraně, v krvavé řece, která měla zlomit ducha Skotů a navždy připojit tuto zemi k Anglii.

Nestalo se tak diky jedinému muži, muži jehož jméno je do dnešních časů pro Skoty synonymem pro svobodu, odvahu, a vlasteneckého ducha. To jméno zní William Wallace, a tato encyklo-

informace o všech stránkách společenského dění, doby od narození Edwarda I roku 1239, po rok 1377 kdy se Richard II stal králem Anglie.

Po dlouhém úvodu se objeví hlavní menu obsahující pět položek. Tvoří ho archiv, společnost, hry, vzdělání

a film. Archiv samotný se dále dělí do tří větví. První větev obsahuje všechny významné osoby té doby, které by i jen nepatrně ovlivnily osud Britských ostrovů. Druhá se nazývá rukopisy a zde najdete velké množství spisů včetně ilustrací. Třetí větev, tohoto menu důležitých dat.

Položka společnost dělí podobně jako předchozí část na tři oddíly. Oddíl životní styl, kde najdeme odkazy na medicinu, obléčení, obydli chudáků i slechtické hrady.

Oddíl společnosti obsahuje vzdělání, ekonomiku, zákon, zemědělství, feudalismus atd. Oddíl jménem kultura se dělíci na hudbu, architekturu, umění a víru. Sekce vzdělání umožňuje nahlednout do všech tajů tehdejšího všechno umění. Zde najdete nejen popi-



sy a grafické znázornění bitev, ale i dokumentaci zbraní, výzbroje, a rozbor jednotlivých složek armády.

Položka film vás seznámí s monumentálním filmem Mela Gibsona, *BraveHeart*.

Víte, co jste kdy o tomto filmu chtěli vědět, najdete tu sedmnáct filmových scén, třináct rozhovorů s hlavními představiteli a čtyři filmovky o natačení zvláště nebezpečných scén. No a na závěr položka hry.

Encyklopédie evidentně pouze zpřístupňuje a dáva na výběr v historickém testu, či pečeť *BraveHeart*, po jehož dohrání se přehraje zatím skrytý film.



**Hodnocení.** Tímto se dostáváme na úplný závěr a to k hodnocení. K obsahu CD nemám žádné velké výhrady, je však několik technických problémů, video občas zamrzá, pří skoku a jedně položky na druhou se neveráte zpět, ale na úplný začátek atd.. Těchto několik drobností by vás však nemělo odradit, protože v případě encyklopédie *BraveHeart* by to opravdu byla škoda. —Jáke

## EXCALIBUR ★★★★ \* 75

Vzdělávání, encyklopédie, historie Minimum: 486/33 MHz, 8 MB RAM, 2x CD, myš, Windows. Testováno: 486/66 MHz, 8 MB RAM, 2x CD, Win95.



# The Multimedia Encyclopedia

NÁHLED 400 LET ZPĚT, CO VÁM BUDU POVIDAT.

- VLADIMÍR PONECHAL -

## of Science Fiction

### Souvislosti

**William Wallace** se narodil roku 1274 v Eldersley nedaleko vesnice Paisley. Jeho otec, sir Malcolm, byl jedním z mnoha nájemců a vazalů Jamesa Stewarta, známého jako „Ochránci Skotska“, a bojovníka za nezávislost. Tento muž byl Williamovým velkým vzorem a k němu v dětství vzhízel jako k nejvyšší autoritě. Otec brzy zemřel a malý William odešel na výchovu ke svému strýci, knězi, který ho naučil výborné latinské a francouzské. Co se týče jeho úžasných taktockých a vojenských dovedností nejprve žádne potvrzené zprávy jak je ziskal, zda prakticky v bojových šanvátkách, či studiem starých bitev. O zlom v Wallaceho životě se podle legendy postarala událost v roce 1297, kdy anglický šlechtic William Heselng zavrázdil jeho ženu, či snoubenku Marion Brauforte.

Odveta byla zdržující. William Wallace spolu s několika málo dalšími muži svého klánu, vypálil anglickou pevnost, posádku vyradil a Williama Heselinga osobně podplížil. Zpráva o jeho činu se rychle roznesla do okolních klánu a během několika měsíců stali Wallace a čele mohlé armády vzbouzenců, která se rozhodla zavítat zem anglických větve. Podaflo se mu přesvědčit skotskou říšť a v bávě u Sterlingského mostu porazit Edwarda I. Bylo to poprvé v historii, co Skotové odrazili anglickou obrněnou jízu. Konec se však přiblížil velmi rychle, už 25. června vyrážel Edward I. s novou armádou zlikvidovat skotskou říši. Na pochod se dalo 2 000 obrněných jezdců a 12 000 pěšáků, proti nim stalo 8000 pěších Skotů a ne-patrný oddíl jízdy. Wallace uplatnil takтиku vypálené země a při ústupu na sever pátral a ničil vše, co by mohla Edwardova armáda potřeboval. Předpadl zásobovací oddíly, vysílal obyvatelstvo, takže Edward neměl k dispozici potraviny, ani informace o polohu Wallaceho jednotek. K bitvě došlo at 22. července, z této doby byla anglická armáda nejen totálně vyčerpaná a hladová, ale díky neshodám mezi Angličany, Wellany a Iry i značně demoralizovaná. Tento den Wallace vybral co stětu. Hned na začátku bitvy pěšátku v Wallaceho armádě vstoupil část irských oddílů. Vše vypadalo dobré až do okamžiku zrady, členové nejmocnějších fletických rodů opustili armádu a bud zbehli, nebo se přidali k Angličanům. Z bitvy se stal masakr a přes všechnu nasazenou a obduvu bylo Skotové zmasakrováno. Snad každá rodina oplakávala nějakého příbuzného. Toto byl Wallaceho konec, ať se mu podařilo uprchnout a potom vstoupit diplomaticky do Francie, Norška a Říma. Roku 1304 byl, opět díky zrádě, zajat v Glasgow. Ihned ho deportovali do Londýna, kde byl od soudu snad na všechny možné existující zločiny, následně včleněn za koněm čtyři kilometry na místní popravy. Nenavštívil Angličanů byla tak silná, že ho nejen lámali v kole, vylukávali a teprve poté popravili, ale jeho tělo rozrotily koně na čtyři kusy, které byly vystaveny pro výstrahu v různých městech.



Video je zpracované na hodinu vysoké úrovně. Většinou je teda kratší, ale to až tak nevadí.

**P**odle zveřejněných průzkumů je žánr Science Fiction mezi mladými lidmi jeden z nejoblibenějších. V této encyklopédii najdete přehled opravdu dokonalý a je rádostí, že nazáral i na česká jména.

The Multimedia Encyclopedia of Science Fiction (dále SF) se rozděluje na několik podkapitoloven. Prvotní je totiž věrnost udělané velmi precizně a promyšleně, což by mělo snížit na minimum riziko dezorientace. Na řádcích níže si můžete přečíst, jaké věty program obsahují.

**Archiv.** Tato položka by asi neměla, i když třeba jinou formou, chybět v žádném programu s obdobným zaměřením. Je to vlastně souhrn všech her jakékoli filtrace. Archív vám doporučím, pokud chcete najít něco nejasného, nejistého. Podle abecedy můžete postupovat lehce, ale na druhou stranu zase zdlouhavě. Tato větev má třeba své podvěty. Tak třeba jsou tady všechny článek, autori, filmy a TV, publikace, téma a období a všechno dohromady.

**Témata.** Zde za zmínku rozhodně stojí části jako „Životní formy“, „Věda a technolo-



Dovzít se ve velké množství informací. Ty lidi, které vidíte na obrázcích, vědí o čem mluví. Věnuji se právě této problematice.

logie“ a nebo tolik ve SCI-FI diskutovaná známá-neznámá „Cas“. Tuto položky se samozřejmě ještě dál rozvětvují, ale jednak jejich nad věru dostatečně naznačuje o čemž pojednávají a jednou bych vás zbytečně zatoufával a tak to nebudu dál rozvádět. Stáli jenom, když například, že dle mate možnost najít takové tématá, jako antigravitace, asteroidy, dimenze, hyper prostory, neutronové hvězdy, životní podmínky, zírací světy,

všechny planety naší sluneční soustavy ne-vyjímající měsíc... A to bych mohl klidně pokračovat dál. Nechte se překvapit.

**Výborný nápad.** Další větev, kterou jsem ve slabé chvíli označil jako genialní, je tzv. „Time Machine“. Jak už sám název naznačuje, jedná se o jakýsi stroj času nebo jednoduchý graf, ve kterém je velmi, skutečně velmi precizně značených nespočet dosud podstatných věcí pro SF. Je to velmi pekně zpracovaná položka. Autori hodnou SF dali do roviny s hodnotami historie lidstva od roku 1500. Výjivu se větni době porovnává a člověka potíší i taková malíčkost,



1. Moc se mi třeba libila ořízka: Ženy v SF. Co myslíte?
2. Mate možnost si vybrat různé tituly. Nějakou chvíli vám to potrvá, než to zdaleka všechno.
3. Informace o autorech jsou rozepsané celkem dopodrobna. Zejména samozřejmě ještě na tom, o jakou osobnosti se jedná.

jakou je zmínka o bratrích Čapkových a jejich ROBO-TOVI (něco kolem 1920).

Jen pro oživení. Uprostřed 16. století přišla vlna utopie, která zaplavila celou Evropu. Dlouho to netrvalo a přišel jeden z prvních šoků.

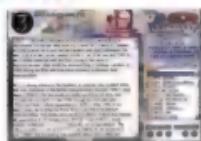
Dílo Františka Godwinse „Muž na měsíci“. Potom následovaly legendární Gulliverovy cesty (něco kolem 1720) a v roce 1752 od Voltairea „Micromegas“. A zákrutu na to přišel první významný výnález v lidských dějinách. Steam engine nebo-li parní motor začal svou silou a využitelností dobijet lidského ducha. To byl už jenom malinký kruček k průmyslové revoluci. Jako i jiné velké události, tak i průmyslová revoluce se podepsala na chápání lidí a přinesla velký zvrat v SE...

To jen pro znázornění této velmi zajímavé a podářené pomůcky.

**Prohlížeč knižních publikací.** Větve „Book browser“ ukryvá, jak už sám napovídá název, prohlížeč knižních publikací. Jako celý program i tato část je velmi pekně zpracovaná. Pro lepší přehlednost můžete použít jednoduchý filtr, který filtrová publikace podle žánru. Chcete dobrodružné publikace? Máte je mít. Chcete dobrodržitví s publikacemi, které pojednávají o katastrofách? Proč ne? Stačí pouze zaškrtnout potřebná polička. Následovně se vypíšou vybrané publikace a když si můžete vybrat konkrétní knihu a přečíst si na pár rádcích o čem pojednává.

Jako dodatek se zde nachází jednoduchá pomocná v podobě textového fádku, do kterého vpíšete potřebný název a program vám ho vyhledá, pokud ho tedyзна.

The screenshot shows a software application window titled "Iology". In the center is a video player displaying a woman with dark curly hair, identified as Nancy Kress. Below the video player, the name "Nancy Kress" is displayed. To the left of the video player, there is a sidebar titled "GALLERY" containing links to various media types: ALL MEDIA TITLES, AUDIO & VIDEO FILES, 2D/3D/4D, BOOKS/MAGAZINES, MOVIE CLIPS & STILLS, PORTRAITS, and THEME VIDEOS. Below the sidebar, there is a list of items such as "Post-Apocalypse", "Powers of the Mind", "Space Technology", "Time Travel", "The Time Machine", "Time Travel", "Visual Reality", "What Science Fiction Does", and "Women in Science Fiction...". At the bottom of the window, there is a search bar with the placeholder text "Search..." and several filter and search buttons.



jsou zpracované do výborné kvality a nemám k tomu ani tu nejmenší připomínku.

**Program je stavěný tak, aby co nejvíce** dbal na komfort uživatelského. Obsahuje vyhledávací aplikaci (Word search), která dokáže pomocí jednoduchých pomocík vyhledávat téma publikace.



A tady ho máte v plné krase. Arthur C. Clarke: Kdo by neznal jeho „Záhadu světa“, ve kterých se snaží odhalit všechny záhadu, které se mu dostanou do rukou.

Práci s programem zlepšíjí i dvě položky „Historie“ a „Kolekce“. Historie pracují přesně na základě té hypersektronky. Můžete se zpět vrátit na libovolnou odkosky a kolekce zase ukládá vaše pozice v programu a také si k nim můžete jednoduše vrátit. Stačí si k nim pouze nahrát.

Když si to tak všechno shrneme, tak přijde na to, že program pro přímou pre-

zentaci používá většinu části dostupných prostředků. Namluvené sekvence, video, fotky a text. Všechno již předem máte označené v ikoně a tak vše, co to udělá, až na to kliknete. Snad se ještě jenom pozastavím nad textem. Ten je zpracován do stylu hypersektronu. To znamená, že text obsahuje odkazy, které jsou odlíšené jinou barvou. Přitom tyto odkazy můžou obsahovat všechny čtyři vymenované prostředky a ke všemu můžou být jednoduché texty mezi sebou úzce propojeny. Zdálo by se, že i tento fakt na druhou stranu by mohl škodit v podobě dezorientace, ale není tomu tak. I když třeba na malou chvíli ztratíte přehled, nebudeste mít problém se orientovat díky jednoduchému a vkušnému ovládání.

**Grafické zpracování.** Tento typ software nemá moc velké uplatnění v grafickém zpracování. Pár statických obrázků, které občas něco překrývají. Přesně tak je na tom i SF. Bez bytěnce vypadá v podobě nějakých animací se však klidně obejdě, protože působí velmi uceleným a uhlazeným dojmem, i když třeba na pozadí používá styl podobný modernímu umění. Není se však čeho obávat. Barvy do sebe velmi dobré zapadají a navzájem se jakoby doplňují.

SF patří rozhodně mezi velmi kvalitní informační produkty. Najdete velké množství autorů, k tomu písměný potec publikační, nespočet informací (přes 4 500 položek) a náhled 400 let zpět. Co vám budu povídат. Stojí to za to. —Vlapan

## EXCALIBUR ★★★★ 80

Multimedia, encyklopédie. Minimum: 486 / 33 MHz, 4 MB RAM, 2x CD. Doporučeno: 486 / 66 MHz, 8 MB RAM, 2x CD, 5B-16. Testováno: Cyrix 686 / 200+, 16 MB RAM, 2x CD, 5B-16-ASP, 53.2 MB. Zapojili: JRC

# AMIGA



**SERVIS:** NOVINKY, DOPISY CTENÁRŮ, ZEBŘICKÝ    **PREVIEW:** MYST, STARFIGHTER, SHADOW OF THE THIRD MOON, ONESCAPEE  
**RECENZE:** BIG RED ADVENTURE, FLYIN' HI, KANG FU, MICRO MORTAL TENNIS, STRANGERS, TRAPPED 2    **SOFTWARE:**  
OCTAMED SOUNDSTUDIO, THE HIDDEN TRUTH    **TÉMA:** POWERPC KARTY, VULCAN

## Zdravíme naše věrné Amigisty!

Již už jste si všimli, že amigačká část v Excaliburu vypadá poněkud jinak než obvykle. Lávku změn odstartovala nevinná zmsinka našeho pana vydavatele a možně založené samostatného, na Excaliburu nezávislého magazínu věnovaného speciálně Amige. Poté, co tato myšlenka opustila náš redakční kamílku a dostala se k vám, čtenářům, jste nás zaválili neuvěřitelnou horou dopisů, v nichž jste nás prosili, abychom se k tomuto kroku odhodlali a plán zrealizovali. A my jste vaše prosby vyslyšeli a splnili, sice ne úplně do puntiku, ale přesto došlo k následující změně:

Amiga bude v Excaliburu naprostě separovaným oddílem s vlastní strukturou. Tento časopis v časopise nese název „Amiga MAX!“ (o tomto názevu jsem se zmínil na své interneťovské stránce a mohu očekávat ziskal své příznivce), od zbytku Excaliburu bude oddělen vlastní titulní stránkou a každé jeho číslo bude zahrát minimálně 24 stran. Není m alespoň herní příloha, nebo plnohodnotný amigačký časopis, v němž najdete sve oblibené dopisy čtenářů, které mi sem přesouvají z CD, novinky a preview nových her, hiphopady, dění kolem Amigy, recenze nejen herních, ale i ostatního software (ulžírkáče, multimédia, kompilace...).

Na tvorbě „Amiga MAX!“ se podílí čtyři lidé - já (Joe), JayTee, Martin a Profa. Přestože se časopis věnujeme jen v našem volném čase, snažíme se pro něj, pro vás a pro Amigu dělat maximum. Věříme tedy, že budete s novou formou existence Amigy v Exu spokojeni a vaše spokojenosť bude jen a jen stoupající.

# NOVINKY



## kaleidoskop

### Alive Media Software

**A**live Media Software (AMS) je nová společnost, kterou tvorí čtyři kamarádi: Steven Flowers - tvůrce rozsáhlé (5 CD) adventury *Haunted*, o níž přineseme příkaze podrobnější informace, Jennie Flowers - človíček starající se o marketing, Andrew Reed - ten je už výhledování nových kvalitních her, jejichž tvůrci touží po vydání v komerční sítě, a nakonec Dee Anglum - tiskový mluvčí společnosti. AMS v současnosti pracuje na hře *Haunted* a připravuje konverze šesti titulů z PC a MACka. Který? Radší se něčeho chytněte, at to s vám nepráti: *Doom 1 & 2*, *Dark Forces*, *Linki Pro* (golfík), *Phantasmagoria* a mě zcela neznámá adventura *Frankenstein Through The Eyes of the Monster*. Většina konverzí bude využívat minimálně CPU 030, 8 MB RAM a CD-ROMku, jen *Phantasmagoria* bude nejdřív pro PPC, CISC verze bude následovat později. O tom, že k instalaci budete potřebovat harddisk, je snad zbytečně mluvit (ale stejně jsem to napsal, hehe).

## kaleidoskop

### Ablaze Entertainment

**S**lovenský Ablaze Entertainment, kterému Vulcani co nejdřív vydají CD mlátičku *Strangers*, chystá další projekt. Je jím hra *Diversia*, nová realitní strategie s velkým počtem nejrůznějších jednotek, skvělou grafikou, střuhující akcí (až jo, po kolikáty) a už tohle všechno píšu? a všechno zbylé místo na CD sežere výborný soundtrack. V současnosti (začátek července) je hra hotova na zhruba 25 % a jsou již známý hardwarové nároky - CPU 030 a 4 MB RAM. V plánu je i verze pro PPC?



## kaleidoskop

### Alien F1

**H**ra Alien F1, o které jsem psal posledně, již našla svého distributora. Stala se jí firma Islona, která právě vydává Marbleloss, Mega Typhoon a na starost má v Anglii distribuci her Wendetta.

2175, *Trapped*, Kargon a *Testament* (wow!). Kromě Alien F1 má na svbědomí i další autická: revoluční *Flyin' Hi* (viz JayTeeho recenze). Na podzim chystá Islona vesmírnou ságu *Explorer 2260* (viz preview).

ment. *Nothingness* vyjde na CD, které (nebo která?) bude obsahovat filmečky v HAM8, digitalizovanou mluvu a říšská se o tom, že i fantastický soundtrack od skladatele Erica Gelarda.



## kaleidoskop

### Sadeness Software

**N**ejen hrami je živa tato britská distributorská firma. Dostalo se k nám v podání jího tleť CD ze série *AGA Experience*. Jeho složení je podobné Aminetovském CD, jen interface je trochu přátelstivější - vše lze okamžitě spustit. Na CD najdete uživatelský software (102 MB), hudební a grafická dema (222 MB), hry (88 MB), super animace (42 MB), několik plánek slideshow (11 MB), moduly (16 MB) (ale já na EXCD dávám lepší muzyku :-)), diskové magazíny (11 MB) a ikony a různé standardi pro Workbench (39 MB). CD též obsahuje ukázky dalších cedéček od SS, a to *Women Of The Web* (fotky známých osobnosti - modelky, hereček...) a UFO encyklopédie *The Hidden Truth*, o kterémžto multimediálním titulu se rozepisuje na jiné straně JayTee. Obje ukázky najdete exkluzivně i na EXCD2!!!

## kaleidoskop

### Vulcan - oprava!

**V**inulých novinkách se objevila zpráva (no, objevila... napsal jsem ji tam :-)), že Vulcan bude v budoucnu všechny své hry vydávat jen na CD. V době, kdy jsem sestavoval news pro Ex61, to skutečně byla pravda, ale už po dnu po uzávěrce došlo k převratu a vice než řetína titulů se vrátila k původní disketové konцепci. Proč? U některých her by se to prostě nevyplatiло a bylo by to jen pár megabytů zbytečně zaplatněné cédéčko. Více již náš zpravidaj Martin Tuček ve své eseji o Vulcanu.

## kaleidoskop

### Halový fotbalélek nebude! :-)

**Z**webové stránky Vulcanu se zničeho nic vypařil Five-A-Side Football. Na otázku, kam se podél odpovíděl Paul Carrington: „Já, ten je fu...“

V dalším mailu jsem se dotazoval na další osud této hry, jestli se snad autoři rozhodli vydat ji ráději jako shareware či co? Paulova odpověď byla celkem zkušející: „Chtěj to vydat jen pro PC.“ Tak mě napadá, že to byl pravděpodobně takový skvost, že jej Amiga asi nebyla hodna. Už se těším, jak si za pár měsíců přečtu hodnocení neznámého recenzenta: „Nejhorší forbal, jaký byl kdy na PC spatřen.“ Checheche...

## kaleidoskop

### Clickboom

**C**lickboom má internetovou sámošku! Ano, i prostý český Amigista má všechno z produkce Clickboomu na dosah ruky. Tato kanadská firma si na své stránce [www.clickboom.com](http://www.clickboom.com) otevřela obchod, kde je k mání nemálo artiklů: klasická verze Capital Punishmentu i Nemac IV Director's Cut, různé suvenýry tý-



kající se Mysteria (tricka, knížky, kalendáře...) a další sběratelské předměty. Co je však nejdůležitější, že přes jejich stránku dá objednat DMS verze Capital Punishmentu, která vás přijde na poloviční cenu (tedy něco přes pět stovek - asi) a bude doručena na vaš e-mail. Jestli můžu radit, jděte do toho!

**Oloflight**, mlátičku s renderováním bojovníků a slověními vizuálními efekty, chystá iarská dílna *The Real Ologram*. Oloflight disponuje deseti různými fightery, přičemž každý má více než 150 animačních frejmů, což mi na deset speciálních pohybů nepřipadá zrovna moc. Rubající na bojovníci budou vrhat realistické

střfy, bojštět se budou mítat předměty s několika parallaxními rovinami a celou řezbu bude doplňovat hudba přesně šitá na míru. Žádá by lahvídka pro Amigisty Capital Punishmentem zklamání? Datum vydání: někdy na podzim.

## kaleidoskop

### Sword

**J**e nejnovějším ohlášeným titulem z produkce *Titan Computer* (titář připravují Brankillera, preview Ex61, JayTee). Hry vyvíjí partie Serio Comic, kteří pracují na disketonové ECS (proboba proč?) i AGA CD-ROM verzi (to už je lepší). Zaměří se na tu AGA: bude samozřejmě hezký barevná,



backgroundy budou animované (radí o tom nebudu psát jako o animovaném pozadi, známe ty nemravy z redakce :-)), velkým spiritušem bude dopřáno více animačních fází, přepátele budou rozmanitější, z reproduktoru se poline samplovaná řeč a mezi levely můžou být dodávat napínavé animované scény. Příjemně překvapuje výborná hratelnost, a tak se už nemůžu dočkat. Co vý? Podle výrobce to možná bude už v srpnu. —Joe

## preview

### On Escapee

**J**edna z nejočekávanějších her tohoto podzimu je bez pořtu flashbacková madarského Invictus Teamu On-Es-



capee. Už je to velmi dlouho, co se na domovské internetsovské stránce Invictusu objevily první obrázky, které nás velice překvapily a vnesly naději, že je zase na co se těšit. Máme tu slonkové rámky a s nimi alepozprvu hrátele demo tohoto pravděpodobněho hitu. Na první pohled On-Escapee nezapře stejnou krevní skupinu se slavným Flashbackem. Autori se tím ani netají (jsou to přímo učitavači Flashbacku a Another Worldu) a přimo hovoří o vylepšeném Flashbacku s novým přiběhem, lepší grafikou a animacemi, ale s jistě rušitelnými logickými problémy. Takže notoričtí louskači záhad - teste se! —JayTee

## preview

### The Shadow of the Third Moon (Y3D)

**H**ej, no to snad není ani možný. Fakt jo. Po několikaletém strádání ti konečně pořadně letecteky simulátor. Pro všechny, kteří mísni závidí známej - PC kolegum, jak patří graficky naprostě dokonalýho Comanche 2, Flyin Corps atp. a sami se uspokojívali pohledem na nedokonalé JetPilot (sorry Vulcane, ale absence 3D povrchu, a především to, že se na nedokonalé full - textured mod nedalo

slušně pařit ani 030/50, mě docela DOST naštvalo:-) a vidinou, že nic jiného na Amige prostě není, mám dobrou zprávu. Y3D bude POUZE na Amigu a to zatraceně brzo! Varovné zprávy z Joe - news v minulých Excaliburech o mega grafické show se s vydáním hrátele demoverze plně potvrdily. Pokud totéž nejnovější demó ještě nemáte, tak nastartujte malinky, vložte CD s potiskem Excalibur 62 do drívua, a ten Y3D si stáhněte. Vopravdu stojí za to.

Než se vrhnu na technický údaje, rád bych se trochu rozsvídal v tom, co předcházel, to jest, kdy povrpy o sobě dal světce - Black Blade Software vědět. První zprávěk se objevily v únoru sedmdesátářskýho. Jak Joe ve svý první zmínce vo Y3D napsal: „pri pohledu na obrázky chyt Jaceho infarkt“, tak věbec netuší, že chudák Jaytee, nebyl jediný, kdo při pohledu na palidk screenshotu zkolařoval (léčba mně trvala dost dlouho). Táto kovová vodvah tu dloooouuuuhu nebyl. Snaha programátorů udělat nejlepší simulátor na Amige vypukla ještě víc na povrch se sadou obrázků Y3D - slideshow#2. Bylo zde všechno. Hory, krásné textury....., naprostě boom způsobil Y3D playable preview. Dnes už mi to ani tak neřípde, ale grafické rozdíly mezi Y3D a jeho předchůdcem JetPilot from Vulcan je cíaaaaaaa-kovýly. Po grafický stránce není věbec co vytáknout. A jinak, paří se to slušně???? Jednoduchá odpověď: jo! Klasické, dobré hratelné simulátory, které na Amige

# NOVINKY

hodně dlouho chyběl. Všechny vostané položky jsou teda fakt v pořadě.

Ale to nejlepší doprostřed. Technický údaje. Pro ty, kteří vypadaly zuby při pohledu na sadu tutové pictures, co sou tady rádu vokolo, a při pomyslení, že na to zdalek nebude stačit ani 060 mám naprostou bombardovou informaci. Y3D jede slušně i na kámošové 030! Není to úplný vono, ale jede to tak, jak bysme to až při tomto nájezdu ani nevěděvali. A na 040 už není co řešit.... Tak takhle je naprogramovaný engine Y3D (tady mi přijde, jestli neifikat raději programátorem kouzelníci, ale asi ne:-)). A veřeň mi, tohle není zpozděný preview na neexistující hru do apríloveského čísla (i když, to SNAD nikoho nenařadne, bych se musel hodně zpozdit, ovšem při tom zpomalení vydržání Excaliburu:-)).

Zakončím to celý hodně optimiticky. Když tohle dá dokázat na 030, co se potom dá udělat na zhruba 40x rychlejších blizzardech 603e. Ty gamesy už budou neuvedlitelné nájez. Slyšel sem vo několika novinkách, (pouze pro PowerPC) co připravuje Clickboom/Pxl. Computers. No, uvidíme. Vypadá to hodně dobře. Jenom, aby to tak i zůstalo. Lkdyž asi zůstane, ale známe Amigu, že?? Tak raději nedělejme předčasný závěry. —Martin

## preview

### Star Fighter

**S**to roků s raketou létal jsem, sto roků ustřeloval jsem Martanům jejich pöravou hlavy... Ano, přátelé, tmibile se nyní také budete moci chlubit, jestliže vstoupíte do akademie Star Fighter, jejíž zakladatelem, korporace GeoSync Media, rád uvítá každého vesmírného stíhače. Remeslo je to starobylé, jeho sláva už dávno vyčpěla, ale po-

říd je ještě slušně placené. V naší Akademii dostanete možnost plně rozvinout své schopnosti a využít své skutečnosti. Což? Máte pravdu, mládiku, jsou to

Prosím? Náplň mísí, ale člověče, jak se můžete ještě prádat? Co ochromování a něčemu nepřátelských flotil, doprovázení našich kolon od základny k základně,



kecy, ale úvod je nezbytnou součástí... Au. Tak tedy: Co byste tomu řekli, kdyby Zemi napadli Ti, co nežijí na Zemi? Á vy, VY jediní ji můžete zachránit! Co se děje, proč nejázdíte? No no, ty otřávané kšichtky si nechce, ještě nejsme u konce. Tak dobrá, zatím nic moc, příběh je trapně podobný věm ostatním kosmickým povídáčkám, ale poslechněte si tohle: Vyfusujete raketu, máme připravené asi čtyři druhy, a v ní budete letět a střílet a ničit, co se pojene! Vida, nálada se vám zlepšíla... No jistě, Toníku, dostaneš tobou On-An-Bombera IV s plnou nádrží a osmi plazmovými pseudoraketami.

Příš ti to. A teď klid, příchází to nejdůležitější. Jako nácvík si budete moci zvolit samostatnou misi, kterých tu pro vás máme připravených kolem dvacítky, a když se na to budete cítit, můžete začít rovnou celou zařízení. Budete součástí celého příběhu, nějaké ty dramatické zvraty a sam tam trochu lásky k emancipované pilotce. Komu to tady poklesla čelist úzasmem? Aha, vy jste žádováni, je to tak? Takovouhle romantikou jáme tady měli už tak před sedmi léty a můžete být klidní, za moc to nestálo. Hlavní je boj! Boj! — Tak skandujte, ať u tase nejsem na blbce! No, to je stranda.

to jste v životě neslyšeli? No jen se nebojte, služební postup čeká každého z vás, budete-li vzorně plnit všechny mise, stanete se v zorném pro ostatní bezvýznamné vojácky a hodnotně velitek letky vás nemine. Samozřejmě se budete interkormem domluovat s kamarády



kou, i když jim skoro není rozumět - ještě že se text vypisuje. Hudba by se také mohla malinko polepit, ale není to nejhodší na světě. Takhle to by bylo vše, co se týče zběžných informací, a počítejte s tím, že nábor do Akademie každou chvíli osloví i vás ostatní. Podrobnosti se dočtete v našem v e s t n i k u Exhumizer. Tak prosím, kdo má zájem přihlášky podávejte zde. Ano... Tady se mi pojdepište... —Honza



■ letky, různé rozkazy, prosby a podobně - jak uznáte za vhodné.

A jak to všechno budete vider a slyšet? Docela slušné sekvence vás uvedou do děje. Grafika v „zázemí“ není zrovna skvělá, při boji se setkáte s vektorovými loděmi, potaženými trochu textur. Tady už bez tak vzhled není tak důležitý, stačí jen přežít v tvrdé laserové přestrelce. Vyčmuchat nepřitele, zaměřit ho a ke všemu i zlikvidovat je nesmírně těžké, aspoň prozatím. Mezi zvuky neuslyšíte nic nového (zvláště ne výchýbky) ani uchvacujícího, zajímavé je dorozumívání s piloty vysílač-

## preview

### MYST

**D**ovedete si určitě představit, jaké to je, když se chystáte každý den sepsat ty plánované texty pro Excalibur, ale nikdy m k tomu doopravdy nemáte. To je pěsně můj případ. Celý měsíc jsem vydáv, když startoval computer, přistupoval k situaci s vědomím,

# TOP FIFTEEN ČTENÁŘŮ



že dnes už to jistě napíšu. Pak mě ale zlákal sajely dungeon Evil's Doom a nebyl rezolutního rozhodnutí, žádny z mých článků by tu nebyl. Evil's Doom byl smazán a nyní mu nic nebrání, abych se konečně věnoval tomu zpropadenému preview na Mystr a jiným článkům.

Mysí již existuje nějaký ten patek na PC a Mac. V prvním kvartálu 1994, kdy se na osobní počítače objevil, způsobil malou revoluci, zejména v grafickém pojetí. Nikdo totiž nic takového nikdy neviděl. Pravda na PC CDROM a CD32 fungoval už i Labyrinth of Time, ale pokud někdo z vás viděl obsah jmenované, užně, že v grafickém pojetí je to zápas o Goliášem. Mystr se stal těž jednou z nejprodávanějších her za rok 1994. Spolu s Doomem II a Rebel Assaultem se usidlil na špiči v počtu prodaných kusů. I já jsem měl možnost otestovat touto skvělou adventuru a uznávám, že před třemi roky Mystr neměl konkurenenci (ovšem na Macu vylezl už na přelomu 1992-93, v době, kdy se amigáci spolu s majiteli PC rozplývali nad tehdejším zázrakem Dune 2). Broderbund Software patří vám můj obdiv. Ostatnou je, zda stejný prodejní a hrácký boom Mystr způsobil i na Amige. Doufaje, že ano.

O co vlastně jde? Na závratně ostrově hledáte jednotlivé strany do tajemné knihy a po celém zkomoletování se snad vrátíte zpátky domů. Okém není

**A**hoj Amigisté! Od tohoto čísla zde již nebudecet nacházet redakční hitparádu. Shodli jsme se na tom po pečlivé úvaze, kdy jsme konstatovali, že nemá cenu, abychom v této době sucha šoupali s několika hrami sem a tam.

Něž se dostanu k hitparádě čtenářské, měl bych vám konečně vysvětlit, co provádí tím, že mi sem posíláte své tipy. Každá hra z všech žebříčků dostane při sčítání hlasů určitý počet bodů, tj. hra, kterou jste souhlasili my první místo, získá bodů deset, druhá devět, třetí osm... a desátá jeden bod. Z důvodu praktikování tohoto systému nemůžu uznat víc hlasů, než je právě těch deset (když tipujete Capital Punishment jako dvacátý, moc mu to nepomůže :-)).

Do hlasování se nyní zapojilo dokonce už dvacet větřních Amigistů, kteří hlasovali celkem pro 46 různých her. Právě kvůli zavedenému hlasovacímu systému potřebujeme k objektivnosti hlasů mnohem více! Průzkumy ukazují, že ve všechny čteži Excaliburu má víc než 25 % Amigu, takže by nám se měly chodit minimálně stovky hlasů. Lidíčků, prosíš! Vždyť utratit měsíčně čtyři šedesáti za známkou snad není zase tolik... A ted už žebříček pro třetí kvartál 1997:

Od posledné nezáštíl šutru na šutru. Jako na houpačce si musí připadat hry ve vás, tedy čtenářské, hitparádě. Některé z nichého nic vypadly, jiné se v té významně odkud, některé byly v prvním kole nahofce, minule dole, dnes znova stoupají k výšinám. Celková bilance této hitparády zní: pouhé tři postupy, 5 sestupů a neuvěřitelných sedm novinek!!! Tím pádem i sedm odpadlilků, a to včetně her, u kterých bych to rozhodně nečekal. V tomto kole nás opanovaly hry Ishar 3 (minule novinka, nyní ani jeden hlas), Tower Assulte (stejný osud), staff Worms (až na jednohru jste se všichni pfreorientovali na Director's Cut), XTreme Racing (obdásil až 30. místo, že by bojkoř zářné Siltunny?), Tiny Troops (velmi těsně 16. příčka), Utopia 2 (43. místo), a v čedu je i Fighting Spirit (21. místo), což vám nezapomenu, protože se sem místo něj prodral CP.

První místo náleží pro tento měsíc překvapivě AB3D2 - TKG. Přestože minule byla tato

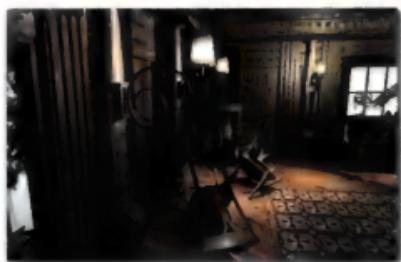
doomárna na vymření, dnes si polepšila o jedenáct příček! Druhé místo vzal útokem Chaos Engine 2, cemuž se ani moc nedivím (o dvacát milo vzhůru). Třetí je super pinball Slamtít, který sice spadnul o dvě místěčka, ale stále se drží velmi slušně. Jen tak dál! Na čtvrté figuruje Wendetta, která posledně zchyla o osm míst dolů, ale nyní jde o pět nahoru.

Pátá je novinka - Worms: Director's Cut. Schválně, jak dlouho tam vydrží? Šestku okupuje SWOS Euro '96. Nutno podkroknout, že této hře jsem připsal všechny hlasy, a už jste je věnováli ji nebo SWOS 96/97. Jde prakticky o toték, tak se snad nebudete zlobit... Sedmičku má Breathless, nejraretnejší diocomovka na Amize. Sice také zaznamenala slušný propad, ale tři měsíce v hitparádě - to již o něčem svědčí. Na osmém místě jste poslali skvělou RPG Trapped. I ona je tu s námi od začátku hlasování a pravděpodobně ještě nejlepší koubovou herou setrvá. Devátá a desátá jsou „novinky“ - Dune 2 a Settlers. No comment!!! Na jedenáctce se potuluje Evil's Doom, který se minule objevil jakožto novinka o tři místa výš. Dále následují již jen sami nováčci: dvacátý je Capital Punishment, nehudba do něj pojde rejtaj, umístění v hitparádě si přece jen zaslouží. Filip Doksanský se může radovat, neboť jeho Testament 2.0 se, jak tak vypadá, zabývá v srdečích českých Amigistů. 14. je vulkanovský Burnout a 15. výborná stílečka XP8. K umisťení jsi asi pomohlo i to, že Weathermine vydala její XP8 verzii.

Chťel bych poděkovat všem, kteří se zúčastnili dnešního hlasování. Zvláště děkuji Marku Cvachovi, který hlasuje pravidelně do každého čísla (a normální poštou). Michalu Skvorovi, Demonovi, Martinu Schindlerovi a spol., dvěma bratrům, jejichž příjmení jsem buďhozí nerozluštěl. Hunterzovi a dalším. Číru se, přátelé, hlasujte, pište, mailujte. Budu vám velice vděčný. Jeden tip na závěr pro ty, kteří nemají doma ty nejnovější pecky: zkuste prolistovat posledních pár Excaliburů a sestavit žebříček z recenzovaných her. Mockrát díky a u další hitparády nashlé!

—Joe - josef.k@usa.net

# NOVINKY



to samozřejmě tak jednoduché. Spousta logických hádanek způsobí, že jen tak se od monitoru neodvzdáte. S nikým ve hře nemluvíte, jen řešíte jednotlivé úkoly a hlavolamy. Zpracování je bezva, o tom už ale z předchozí

pracuje na podobném gemesu - The Haunting. Je to 5CD adventure pouze na Amigu s turbokartou a má vyjít po prázdninách. Dalším podobným titulem je i Golem (Ex.61 - Joe). Má podobný typ grafiky, i když prošel je zde více future.



ho odstavce vité. Krásná 3D grafika, viděná a doomovského pohledu, ačkoliv s předpočítanou trajektorií pohybu, jistě zaujmou všechny labužníky.

Za všechno děkujeme Clickboomu ([www.clickboom.com](http://www.clickboom.com)). Na posledních třech měsících tedy náleží kupit práva od svýcarů - Cyan, kteří všechny amigacie nejprve nalákali sloužnou 20Mb demoverzi v srpnu 96, ale pak se najednou stáhli a nás (což je naprostě deblíni chování). Stejně jako se nyní vedou jednání o práva na Albionu (na Amigu), vedla mì i zde. Dobje to dopadlo; těsně se na AGA CD Myst.

Jako každý, i já na závér poklácam o technických údajích. Hra pojede na každé AGA Amigau s procesorem 030 a 6 Mb Ram. Ale pozor! Disky smlouvě Phase5 bude podporovat i PowerPC kartu. — Martin

PS: Aby to neměl Myst tak jednoduché, v současné době se

Amigy. Co bylo ale zajímavéjší, že tuto adventuru nedistribuoval Virgin či snad Microprobe, ale neznámý Vulcan Software. Většina redaktorù byla tehdy velice překvapena, když zjistila, že VS hru nejen distribuuje, ale i ji vytvořili a navíc, že stálymi členy jsou pouze dva lidé, tehy ještě nemanzelé - Paul Carrington a Lisa Tunnah.

Cas šel dál a objevil se druhý díl, který si nebeň nijak převratně, ale hrát se dal a byla to ta standardní lafka, kterou nasadil sympatheticální pár v jedničce. Vulcan Software stoupal výš a výš, až se konečně došel nebes a byl ve chvíli, kdy vydal snad nejgenialnější logickou arkádu - Time Keepers. Dowídání tlupu andrátské písť sestává tématicky rozdělených míst. Zpočátku to vypadalo nemastné a nešlané, ale jakmile hráč zvládne pět nebo šest levelů, nemohli ho nikdo odtrhnout. Tato herecká tvářci podpořili ještě vydáním dalších dvou, neboť třetí datadisk. Kdyby mi ale tenkrát někdo řekl, že budu o Vulcan Software psát články, jakožto o největší amigické firmě poslední doby s průpravovými 19 tituly, do očí bych se mu vysmál. Prestíž - VS, v létě 96 zvětšil tím, že vydal Valhalla 3 a zde se alespoň trochu zlepšila grafika, mít kteříž tališ sízim, takže to bylo pro mň možná opravdu kvalitní valhallovská zábava.

Zlom nastal na podzim, kdy se Vulcan konečně rozložil prodat v ijiné, než vlastní tituly. Boon píši sejčejší her (i živly...) Burn Out, Jetpilot, Tiny Troops, Europa 2 a Bograss na vánocná prázdniny byl zatím poslední kapíkou. Od té doby Vulcan vize méně mlíčí a stále slibuje něco nového. Od ledna 1997 tedy žádá nová gemesa a rozmotýlím logo Vulcan Software nevylášla. Proč? Tím se budu zabývat s druhé částí článku.

## VULCAN SOFTWARE RE PODRUHÉ - CO SE DĚJE

Když jsem se bavil s několika známými - amigisty, byli velice rozhořčeni tím, co se děje.

Jenže všechni nyní vulcanovskou stavku chápali tak, že zkrátka nemá Vulcan Software peníze do vývoje a tím vlastně ovlivňuje i ostatní firmy, které čekají, co bude, což jsou samozřejmě popílé a demontovaly. Vím také proč. V květnu tohoto roku totiž koupil celý projekt Almagica: Scions of Forgotten World od švédských DSP (Data Spells Pojkarna), kteří se předtím jakékoliv nabídce bránili (takže finanční obnos musel být lukrativní!). Pravda, DSP stále pokračuje na vývoji této nadějně realitné strategie, ale jak už jsem předesál, jen jako fadoví zaměstnanci pod klídy VS, kteří jako majitelé všechn patentů a práv sledovou velké peníze za zisky. Dokonce se nepovzrušně mluví cosi o jednání mezi Blue Byte a VS o práva na Amiga verzi Albion, jehož demo jsem uveřejnil na nejáky předchozí CD disk. Přesně to samé se stalo při jednání o licenci na Myst, zpočátku nadějná demo-vez, pak dlouhá konference a nakonec výjde z tažení vřízené Clickboom. Mimochedom mrkněte někdy na stránku [www.clickboom.com](http://www.clickboom.com), probíhá tam super hlasování o gamesu, kterou bychom chtěli mít na Amige a zatím je na Pláčeze nebo Playstation. Nemusí to být marné, vezmeme-li v úvahu, kolik je diviz. Pixel Computers ochotná vratit do Amiga konverze her (také bych Amiga verzi Albionu neviděl tak černé, ale dříve než v roce 1998 se jí určitě nedočkáme). Abych náhodou nepoškodil v druhou stranu, internetovská adresa Vulcan Software Limited je [www.vulcan.co.uk](http://www.vulcan.co.uk), i když jí asi všechni znáte - připomenut můžu když koli.

Konečně jsme se ale dostali k problému, proc nevylášné nové hry. Je to díky snaze vydat všechny gamesy pouze na CD (na čemž jsem se shodil i s Joem), což Vulcan propagoval před několika měsíci. Ano, slyšte dobré, například v Valhalla 4 by byl pouze na diahotové placce. Pak ale VS uznal, že by to bylo finančně neúnosné a naplánované téměř všechny hry na disky. Proti tomu se ale zase postavila

třeba Ambrosia, která už všem nasílovala, co se dalo, a Genetic Species to mítlo na CD prostě pořebovaly. Proto se zhruba před měsícem natrvalo a konečně rozhodlo, kolik games půjde na CD a kolik na disky. Je to zhruba 35 procentní zastoupení na DD platformě a zbytek půjde na 660nb zárraky, s čímž docela souhlasim. Samozřejmě, že některé hry zkrátka nevylily proto, že tvůrci ještě nedodělávali, což je třeba případ Brain Damage Pinball. Naopak zatraceně se zdá neperspektivní projekt Breed 2001 (když, kdo v...), přizneme jme na něj rovinu, grafika nic moc, hudba skoro žádná a zvlášť slabý, to v současné době a hlavně situaci nemá šanci na úspěch. V poslední části si vezmu na paškál některé tituly a trochu se o nich rozovídám.

## VULCAN SOFTWARE POTŘETÍ A NAPO- SLED - CO BUDE?

Také začneme. Nejprve bych se věnoval hrám na disky, které už na 100 procent vydou a připadají mi na tomto mediu nejlákavější. Je možné, že některé novinky v červenci už jsou.

**Hellpigs - Just Kick Some Ass.** Jakmile se Pekelný Prasata v lednu objevily jako screenshotsy, každý by totálně nahávanej. To se ještě neroval ovesně, že vydou Big Red Adventure, což je také důvod, proč autoři s vydáním jedně čekají. BRA je torzí graficky opravidu sqejlý a myslím si, že po grafické stránce ty super mega očekávané Hellpigs jednoduše triumfují. Rivalita a konkurence musí být. Jenže Hellpigs také není žádné ofenzívátko. Ačkoliv je kapacitně o deset mega menší (vydej na 22 disket pouze na hardisk) než Velké Červené Dobrodružství má v sobě totiž adventura spousta humoru (Gill Bates) atp. Je slibována i verze na 2 CD, kde bude i kvalitní, asi hodinu trvající filmček s největší pravdepodobností ve formátu alá Tower Assault. (taky v tak mrňavém očynku - Joe)

# Top Ten of Future III

**K**do by to kdy řekl, že za tak krátkou dobu budu psát už třetí pokračování poměrně oblíbené rubriky "Top Ten of Future"? Skutečně. Čas neuveritelně letí, když o letech prázdninách člověk zase chodí na koupaliště a dělat i jiný dobrý letní věci, musí za chvíli prakticky přestat, protože v kalendáři změna-

15. (7) Basket Island - Manly / Guðiháli, basketball, Amiga 1200, 2 MB RAM, srpen 97, DD (HD - 15 MB)
14. (new) Power Football - ??? / Sadness Software, fotbal alá Siwon, Amiga 500 (!), 1.5 MB RAM, prázdniny 97, DD (asi 5 disket)
13. (new) The Strangers - Ablaze Entertainment / Vulcan, mlátička, Amiga 1200, 2 MB RAM, podzim 97, CD
12. (10) The Final Odyssey - Vulcan, fantasy RPG, Amiga 1200, 2 MB RAM, srpen 97, DD
11. (new) The Haunting - Direct Software, adventure alá Myst, Amiga 1230, 6 MB RAM, podzim 97, CD (5)
10. (new) Phantasmagoria - Direct Software, interaktivní adventure, Amiga 1230, 6 MB RAM, podzim 97, CD (?)
9. (8) Genetic Species - Ambrosia / Vulcan, sočí loom, Amiga 1230, 8 MB RAM, srpen 97, CD
8. (5) Golem - Underground Software, adventure a la BioForge, Amiga 1230, 6 MB RAM, říjen 97, CD
7. (new) Explorer 2260 - Digital Anarchy Software / Vulcan, sočí simulátor, Amiga 1230, 6 MB RAM, září / říjen 97, CD (2)
6. (9) Maim and Mangle - ???, real time strategie, Amiga 1230, 6 MB RAM, podzim 97, CD
5. (new) Enigma - Fabio Bizzar / OTM, super sočí stříňčka, Amiga 1230, 6 MB RAM, XX 97, DD
4. (4) Almagica: Scions of Forgotten World - DSP / Vulcan, real time strategie, Amiga 1200, 4 MB RAM, srpen 97, CD
3. (2) The Shadow of the First Moon (Y3D) - Black Blade Software, simulátor, Amiga 1230, 6 MB RAM, Titan Computer, CD
2. (3) Forgotten Forever, Charm Design, real time strategie, Amiga 1200, 4 MB RAM, srpen / září 97, DD (only HD - 25 MB) a CD
1. (1) Myst - Clickware / PPI Computers, 3d adventure, Amiga 1230 a PPC, 6 MB RAM, jíkniče vydou PPC karty (asi 1 - 5 srpnů), CD

INFO:počet titulů pouze pro: A500 - 1 (!), A1200 a 2 MB RAM - 3, A1230 - 12, pouze pro CD: 10, pouze pro deskety: 4, na disky (HD) : CD 1, vypadl Trapped II (vydání

dání trhá už i poslední srpnový týden, což symbolizuje přípravy na začátek tolik nenávíděné střední školy. I tyto prázdniny končí, cítím to já a cítíte to asi i vy. Neexistuje lek, který by čas zastavil a my mohli zůstat na výdě takto světě a mladí v tak krásném období. Jediné, co vám mohu doporučit, užívejte

život plnými doušky, nepřehánějte to s hraním na počítači, ať jste Amigisti nebo PCčáři, to je úplně jedno. Zauke zažít něco nového a možná více vzrušujícího než je dělení Foundation či OutLawsu, je tu ještě tolik zábavy, o které ani nevete, pokud nevstanete od monitoru. Opravdu.

Jistě jste si všimli, že se moje rubrika rozšířila z původních deseti na patnáct míst. Ano, je to díky obrovskému množství demoverzí a informací, které nás poslední měsíce přimo kamenují. Tažkým titulem Top Ten of Future zapluje celou stránku a výdě bude obsahovat patnáct titulů. Samozřejmě, že bude vycházet v každém čísle Excaliburu, jako obvykle. Nic víc se nemění.

Shitem měsíc je nevydání Basket Islandu a seskok z 7. na 15. místo je oprávněný. Následuje dvě novinky - Power Football a The Strangers, uvidíme, kam se (ne)probouju příše. Sesoučí se i The Final Odyssey, po pravdě řečeno, nic zajímavého pod sluncem. A to už měl být v červenci v prodejnách. Pchell! Je to ale někdy nespravedlivost!!! The Haunting od Direct Software jakožto novinka startuje z jedenáctky, na desítce se umístila nově ohlášená PC adventure Phantasmagoria. Její slibovaná délka 7 CD zajíždí, že je to zatím nejdělsší projekt, který bude na Amigu k mání. Na 9. pozici spadly Genetic Species od Vulcanu. Plně verze pořád nikde a nové informace také nejsou. Co se děje? Dolí (ikdyž vlastně nahorou) sel rovněž Golem, adventure ve stylu BioForge na několik CD. Od minuleho měsíce jsme totiž neabdrželi ani nové obrázky, škoda. 7. místo hájí další hit, Explore 2260. Je to totip super projekt, plný nových informací, jenž vyslal až teď, několik týdnů před vydáním. Skokem měsíce je postup z 9. na 6. řípeli, kam vzletěl Maim and Mangle. Začíná dohánět své dva realitné kolegy, protože jsem viděl nové obrázky a vypadají eho - stuňo. To comebackem sice srpna je Enigma, o což se větší měrou postarál i Level a pětka je tedy zasloužená. Na čtyřech už delší dobou stojí Almagica: Scions of Forgotten World. Od DSP bych cíkl ale spolu informace. O jednu si položil The Shadow of the First Moon, kterého nečekaně (protože práv výšla demoverze), ale oprávněně ze stříbrného místa vyřadil Forgotten Forever, jasná amigácká real time číslo 1. FF v druhém kole v pohodě vytlačil Almagicu a my nyní je opět výš a výš. Možná se dostane i na metu nejvyšší, protože Myst asi příští měsíc vydje a žádného lepšího adepta na první příčku neznám. —Martin

# Top Ten of Future IV

**K**onečně! Tak přelomový měsíc, jako je právě tohle rájí, na dlouho nebyl. Najeďdom se nám nakupilo takové obrovské množství dalších informací (já to nechápu, vždy Amiga je na tom tak bláde... a je k něvte kolik nových titulů se každý týden ohlašuje a když kvalitní) a sestavova potom Top Ten of Future dál velkou. i když hodně přijemnou práci (to vše, někomu se lží cohlá a dalšímu zase uplně něco jiného), by objektivně je někdy hodně těžké. Poměrně slusně se také rozjela konverze postarých CPC titulů, navíc některé hry, které už měly být vydány, se odložily na pondělí, takže se mi zase jako bumerang vrátily zpátky. Tím největším případem je Foundation CD (také jen CD), který byl v červenci po vykoupení firmou Sadness Software opravidu na spadnutí (proto už se v Top Ten of Future 2 neobjevil), ale pak se ještě začalo pracovat... Další věci, na níž bych velice rád upozornil, je zvýšitelná konkurenčnost (ať je to neuvěřitelné) na poli Amiga. Mluvím třeba o realistické strategické. Zarůme před 2 měsíci to vypadalo tak, že Forgotten Forever bude v klidu královat, nyní se prohrály Foundation a Maim & Mangle a vypadá to opravdu hodně zajímavě. Iloň na tvrd vše. Tak se přejeme kouknout, jak se nám to pořád zamotalo...

Du první patnáctky se stihl načpat Power Football, jež ale (asi) nebude distribuován firmou Sadness Software, jak jsem se mylně zmínil minule. To ale nemení na faktu, že se jedná pravděpodobně o nejlepší fotbal na Amigě, zhola nic. Genesis Species stále kleasají. Od poslední březnové demoverze se totiž vůbec nic nezměnilo a GS jsou velkými adepty na sestup. Pokud všem autoři nepřekvapí, ale vzhledem ke skutečnosti, že GS velmi hrzo vydí, to je vše neznepravděpodobné. První novinkou je Doom II, který hodlá představit Direct Software. Pokud jste o Doomu 2 nikdy neslyšeli, tak rádiž dál ani nečtěte. Doom 2 je velká legenda a jsem rád, že bude po třech (!!) letech konečně na Amige. Na dvacetku z osmě příčky spadl Golem, který je druhý (a ještě horší) kandidát na sestup. Na jedenáctce je další velká novinka, a to Dark Forces. Dark Forces byly na PC opravidu hit a i dnes si je rád zahráju. Na Amige se asi stane obrovskou bombou, inovací a zbraní, kterému se podobal snad jen Breathless a Ab3d2. První destku užavří Explorer, který také poklesl hned o tři místa. Myslím si, že do příštího měsíce E2260 vydje. Velkým překvapením je Hellpigs CD, jejich statoveni pole (a to hned devítadvět plně odpovídají amibcím, které jsou do tohoto projektu vloženy). Ovšem některé adventure jsou ještě lepší než Hellpigs CD a jedním z nich je Nothingness. Grafika v 512 barevch na screenu je naprostě

bombou. O tři správce spadla Almagica, která se ze souboje všechn realitné jevi ZATIM nejslabší (Almagica + Maim&Mangle + Forgotten + Foundation) (erglhm, a které z nich jsi opravdu hrál?? - Joe). Uvidíme s čím autoři přijdou příště.

15. (34) Power Football - 777, fotbalák za Swos, Amiga 500, 1,5 MB RAM, září 1997, DD
14. (9) Genesis Species - Amazone / Vulcan Software, soft dom, Amiga 1230, 8 MB RAM, říjen / listopad 1997, CD
13. (new) Doom II - Direct Software, legendární Doom 2 na Amige, Amiga 1230, 8 MB RAM, Q3 1997, CD
12. (8) Golem - Underground Software, interaktivní adventure, Amiga 1230, 6 MB RAM, Q4 1997, CD
11. (new) Dark Forces - Dicec Software, neplatonická myšlenka dozvouška, Amiga 1230, 8 MB RAM, Q4 1997, CD
10. (7) Explorer - 2260 - Digital Anarchy Software / Vulcan Software, grafický seký všechny simulátory, Amiga 1230, 6 MB RAM, říjen 1997, 2 CD
9. (new) Hellpigs CD - 77 / Vulcan Software, bombastická adventure, Amiga 1230, 6 MB RAM, Q3 1997, 2 CD
8. (new) Nothingness - ??, neplatonická adventure, Amiga 1230, 6 MB RAM, vancock 1997, CD
7. (4) Almagica - Data Spells / Polkarna / Vulcan Software, realistické a la Warcraft, Amiga 1200, 4 MB RAM, listopad 1997, DD a CD
6. (3) The Shadow of the Third Moon "Y3D" - Black Blade Software, letectví simulátor, Amiga 1230, 6 MB RAM, XX 1997, CD
5. (9) Enigma - QTM, super horizontální střílečka, Amiga 1230, 6 MB RAM, Q3 1997, DD
4. (8) Maim and Mangle - 77, realitné a la Command & Conquer, Amiga 1230 + PPC / 175 MHz, 6 MB RAM, Q4 1997, CD
3. (new) Foundation - Paul Burkay & Sadness Software, realistické zkomplotované mezi Settlers 2 a Command & Conquer, Amiga 1200, 3 MB RAM, říjen 1997, CD
2. (1) Forgotten Forever - Charm Design, realitné a la Command and Conquer, Amiga 1200, 4 MB RAM, listopad 1997, CD a DD
1. (10) Phantasmagoria - Direct Software, bombastická adventure, Amiga 1230, 8 MB RAM, říjen 1997, 7 CD

**INFO:** počet titulů pouze pro A500 - 1, A1200 a 2 MB RAM - 0, A1200 + X MB RAM - 3, A1230 - 11  
pouze pro CD: 11, pouze pro diskety: 2, na diskety: CD: 2  
**výpadí:** Myst, The Strangers, Basket-Island, The Final Odyssey, The Haunting

Sesun o tři místa (zase!) zaznamenal nejlepší símilátor pro Amiga Y3D, když ještě říjny. Spáčka T10! je totiž neuvěřitelně načpaná. Zuby nehy se stále na patém místo drží Enigma, určitě nejnejlepší střílečka, co je naplavovaná (kam se hraje Ultra Violent Worlds). O dvě si polepsil Maim & Mangle, bude vydán pouze pro PPC a právě tak bude i jeho design vypadat. Bomba. Neuvěřitelným comebackem je Foundation CD, málem jsem omldel když jsem byl naposledy na internetu. Je tak resné za patama dalšímu realitnému hitu Forgotten Forever, který si sice bročí zubý na jedničku, ale tu mu neuvěřitelným skokem o devět příček ukradla interaktivní Phantasmagoria na 7 CD. —Martin

**The Final Odyssey.** Toto je můj hir číslo 1 a nejen můj. Po Amherstonu a Amberstar se ročí moc RPG na Amige neobjevilo. Všechno ale chtějí zachránit tito autoři, kteří slibují obrusou a rozsáhlou 10 MB akci. Pokud se knouknet na obrazky (doufám, že mi je sám opravdu v redakci dali a neusdělali ze mé bbla), (sakra, možli jsme to zkoušet. To by bylo dopisit... - Joe :-)) myslím si, že autoři milují pravdu. Všechno vypadá dost dobré. Grafika je plně AGA 256 barevná, nepotřebuje zase taklik komentáře, vše vidíte sami. V The Final Odyssey bude kladen věší důraz na adventure část, než na boje. Tato hra vyčází (asi) správnou pozornámkou. Výsle jen Strangers - Joe) ve dnech, kdy článek právě příu, takže v příštím čísle ode mne nic nečekejte, budu hrát a hrát.

**Ultra Violent Worlds.** Jistě mi date za pravdu, že poslední dobou na Amige vymýlely střílečky. Kde jsou ty doby slobování X2? Enigmy a dalších a dalších. I když se to blýsklo na časy Operation Blindstorm a Goldrake. Zádná sláva. I zde se chtějí anglicki producenti zavděčit. Přejde o vertikální shon'em up, kde vás nemůžete nic překvapit. Viděl jsem několik obrazků a jsem dost nadšen. Spousta nesidentifikovatelných předmětů, sláva. Io, co jste už dávno potřebovali.

**Valhalla 4 - The Charm of Prince Paul.** Poslední vybranou (združenou vybranou) disketovou kou je už čtvrtý díl Valhally, který je naplavovaný na letošní léto, ale čeká bych ho spíše na podzim. Valhalla je vlastní výrobek, nejvíce práce na něm má Lisa, vymýšlí totiž veskéré genialní hádanky, které chvílemi připadají doslo neelogické, ale jakmile se přijde na jejich výsledek, člověk pochopí co a proč a jak. Nelze čekat, tolik výrazných změn, dokonce není ani na serveru Vulcana, ale to není polovina všech titulů. Eden pro všechny adventuristy (i když v redakci je na tuto sérii poměrně slabá odevza a myslím si, že všichni daří přednost bud Sixth Sense



Investigation, Big Red Adventure nebo Hellpigs CD, ale uvídíme).

**The Strangers** CD. První celo-CD-game, jíž jsem vybral, je The Strangers, na které věrdu (a je to vidět) pracují slovenští bohové Ablaze Entertainment. Jde o mlátičku, ne nepodobnou Double Dragon, o které si můžete přečíst preview v Ex. 60. Dva neořehoření bojovníci se vydali na cestu dobra a to jím chce zase překazit gang růmů, černočů a jiných. Graficky jde o dost dobrou podlivanou, kochám se výběrem úderů a celkovou reálností (boss vezme bouchačku a v pohodě vám ustřílí ruku a nebo použijete meč, jímž v počtu useknete hlavu atd.). Nedávno byla doplněna kolekce vystavovaných obrázků na šest a stojí za to. Na CD to určitě nězabere jen pára meg a to zde nebude žádná animace, jde o pouhou hru s tak mohutnou kapacitou. Svéhočí o to velké kvalitě. Jen tak dál (slyšel jsem o novém projektu od Ablaze = názvem *Diversion*).

**Genetic Species** CD. Genetic Species je očekávaná gama (o čemž svědčí i má Top Ten of Future, drží se zde 2,5 měsíce na 8. místě) a nyní se vám budu snážit naznačit průb. Jde o kvalitní doornošku, která si bere za vzor Alien Trilogy z PlayStationu a PC. Na Amige portfónu nevidíš 8 mega paměti, ale za to se vám odvěče nesku-

tečnou grafikou se skvělým, ačkoliv plachým gloomovským enginem. Poslední zhruba 8,5 MB demo u dalo hrát dost dobře, takže o hratelnost taky starost nemám. Technicky je na tom Genetic Species snad nejlépe ze všech her, co jsou naplavovány. Až na ty vysoké nároky na hardware (a Gloomo - Joe).

**Explorer 2260** CD. Nakonec jsem si neschal naprostou lahůdku z dílny Digital Anarchy Software, Věsmírný souboj mezi titulem, Starfighterem a Phoenixem. Pro tento mluvíjícími textury. Vše je kompletně vytexturováno a ačkoliv má Joe už i shareware verzi StarFightera, kterou jsem měl možnost tady vidět, Explorer je jasné lepší!!! Samozřejmě, že potřebuje turbokartu, ale coop grafika e engine a to snad stojí ne? Ve hře bude hafo planet, spousta dílků, i když rozlehlé jako Elys 2 to nebude. Můžeme se těšit na galaxii rozdělenou mezi několik organizací, vy jste obylejní letec a vojáč. Časem se přidáte k organizači dle vaší libosti, budeš plnit úkoly a podobně. Autoři plánují kapacitu ne jednoho, ale dvou CD!! Tento skvost má výjet už na podzim 97.

**ZAVÉR.** Myslím si, že jsem vám situaci okolo Vulcanu jasně přiblížil a rozebral. Poslední dobu mně ale přijde, jakoby se mi výšlun tláčila jiná firma - katarská PsL / Clickboom. Jednak zakoupila práva k NEMAC IV (což o to nejdé, to byl stejně shit) a chystá jeho deluxe verzi NEMAC IV:THE DIRECTORS CUT, ale vyfoukl i Mysťa. Navíc se snaží spolupracovat s Phase 5 ([www.phase5.de](http://www.phase5.de)) a jejich připravovaným A/Boxem (ten bude dle mého názoru super a před veskerou očekávání, to se zase jednou budu moc smát). Připravuje i několik bezvadných záklýstů pro Power PC kartu a celkově více spolupracuje s herním trhem (ta dílas-

ní hitparáda). Jsem zvedavý jak například Guildhall odpoví. Ten te stále mlčí. Ze by ty velké přípravy na léto? — Martin

P.S.: To jsem si zase jednou pořádně smíš. Kéž by to mohlo být častěji. Uvidíme. Třeba si vezmu i příště do parády Clickboom, třeba.

#### téma

## Amiga Goes PowerPC

**K**onečně! Vydechnou si jistě po přečtení článek majitelé a příznivci Amigy. Za poslední 3 roky je totiž snad nejlepší zpráva pro majitele Amigy.

**ROZRUCH.** Už několik měsíců před vydáním PowerPC karet byl v celém světě pořádný rozruch. Jenže tenkrát se chvíli pouze Amigisti, ale nyní se o PowerPC karty zajímají všichni (alespohu na internetu to tak vypadalo). Dálvod? Amiga bude schopná konkurence schopná. Opravdu. V té super kartě od Phase 5 digital product je celá Amiga budoucnost. Slabyj Blizzard 68030 ze sebe opravdu moc nevymáčká, ale nyní se programátoři nemají čeho obávat a můžou směle pracovat na skvělých programech. Mnohí společnosti pracující na Amige už ohlašily PowerPC verze svých programů a můžeme se těšit, rozdíl bude obrovský. Všechno má na svědomí politika Phase 5, současně s vývojem Power karet torží pracovala na několika výkonných, dynamických knihovnách a 100 % zařazení PPC do systému a OS Amiga. Samozřejmě i turbokarty budou provádat se software, který by měl zajistit jejich upřímné využití. Kromě několika 3d knihoven (CyberGraph X) budou obsahovat spoustu demásek a utilit, které jsou už nyní k mání na ftp serveru Amigy. Závěrečná rekapitulace: PPC už tu do běde vydání toho Extraliburu budou (prodávají je Javosoft a Atlantida) a je-

jich ceny uvedu v odstavci technických údajů. Údajně je zájem o tyto boardy i v Čechách obrovský (!!!) a pokud si ji objednáte až ted, hodně dlouho si počkáte.

#### TECHNICKÉ ÚDAJE.

Tak na tomto se opravdu vydáme. Původně bylo ohlášeno jen několik karet, ovšem v měsíci květnu se jejich počet vyhoupl na konečných 6 (!!). Nejvíce se budu zabývat jejich rychlosťí globálně, bylo totiž dokázáno, že PowerPC takována na stejném kmotu jako Pentium dosahuje 2,5x větší rychlosť!!! V Praxi to známená, že pokud budu vlastní nejnejtěžší a nejlevnější kartu takovou na 175 MHz a v okolí bude Pentium se stejnou frekvencí, můj počítac bude ještě 2x rychlejší. Cha a co Pentium. Pro a MMX, řekne si jistě nejaky zbloudilý čtenář - majitel PC. Jenže pokud totiž budu vlastní Cyberstorm 604e / 200 MHz má rychlosť je zhruba o 30% větší než je nejrychlejší Pentia co existuje!!! Dalším faktem je i sila vůči Amige. Karta PPC je zhruba 50% rychlejší než Amiga 4000!!! Nyní se konkremem na jednotlivé výrobky.

**Blizzard 603e.** Je to nejlevnější produkt, co Phase 5 nabízí. Jeho rychlost je 175 MHz a obsahuje patice na procesor 030. Toto je ideálním čtenářem pro majitele Amigy 1200. S procesorem 030 bude jeho cena 17 000 korun a samotná Power karta (bez torží) pokud již vlastníte tohoto 030 blizarda, použijte jeho procesor) je oceněna 15 000.

**Blizzard 603e+.** Luxusnější čtenář pro AGA Amigisty. Takovaná frekvence je 200 MHz, obsahuje patice na 040 nebo 060 procesor, lze jej samozřejmě implantovat i s vásí Blizzard karty pokud jí samozřejmě vlastníte. Cena Blizzard 603e+ je 19 000 Kč a s 040 20 700 korun.

**Cyberstorm PPC 604e.** Je k mání ve třech základních moždilech. Bud takovaná na 150 (23 300 Kč), 180 (28 500 Kč) nebo 200 (34 200 Kč) MHz. Je

# NOVINKY

prostřílený monopolem příšel pro Amigy v České republice (jen aby vycházel pravidelně) - wow!!

Ačkoliv Petr Tyschtschenko před půl rokem informoval veřejnost, že se postaví výroba Amigy, nyní se objevily znovu na pultech, už ovšem vyráběné firmou ICS. Řada ponese označení AMIGA PC (to proto, že bude jen v towerech) a kromě základního modelu 14 MHz tu najdete ještě Amigy spolu se všeemi, dnes nejrozšířenějšími, blizandy (i PPC modely!!).

Německý monopol pro výrobu cédéček fy. Schatzruhe vydal pokračování velice oblíbené kolekce Aminet 19. U nás jde sehnat u firmy Javosoft, která jej



to řešení pro všechny majitele A3000 nebo A4000 (i v Toweru).

**Blizzard 2604e.** Tato speed-karta se asi nikdy nebude prodávat v České republice, je navrhnutá pro Anglie a Německo, je možné ji použít v A2000.

K posledním dvou jmenovaným se ještě bude prodávat grafická karta CyberVision PPC, aby byla využita větší síla. Ceny karet jsou užit z ceníku fy. Atlantida / Amiga Review č.29, červen 1997.

**HERNÍ POLE.** Toto je také něco. Nepočítejte s tím, že PPC ořesou pouze v programové části, s PPC totíž užice souvisejí i hry. A to opravdu HRY. V klidu mi postačí si opatřit emulátor ShapeShifter (Mac) a na něm spustit Duke Nukem 3D a mám nejrychlejšího Maca na světě nebo sehnat emulátor PC (PCx, PC emulator) a v pohodě pařit Quaka nebo jeho druhý díl (samozřejmě až vydje), hehehe jsem fípálek - to se mi to už směje). A to samozřejmě v případě, kdy budu user „pouhého“ Blizzarda 603e. Ovšem můžeme očekávat i návrat některých renomovaných PC her, které budou tvořit i konverze známých PC hitů (na co se oběžovat s emulátorem). A pak tu jsou ještě firmy

pracující delší dobu na Amize (Vulcan, Guildhall, Clickboom), které... Nechám už radši toho. Je možná vidět i perfektní marketing Phase 5, v den zahájení prodeje všech Cyberstormů a Blizzardů totíž vyjde i Myst (smlouva z 5. května), který by měl tyto produkty prakticky uvést (o čemž a jeho kvalitou nepochybuj). Už se moc těším. Myst je lahůdka, ale ještě zdaleka nevyužívá možnosti PPC, spusťme ho totíž i na Amize s „obyčejným“ Blizzardem.

**ZÁVĚR.** Opravdu se asi stal zázrak nebo co. A to jsem se nezrozdival o World of Amiga, která se konala v květnu a byla sjedlá (teda, co jsem slyšel, já tam osobně nebyl). Byly zde i noví majitelé Amigy - Gateway 2000, Amiga zapůsobila dost dobré. Za všechny asi opravdu vděčíme Phase 5, výdřy na této urychlencích strojích pojede růžový NT 4, klidně jen přes emulátor. Amiga se dostane do víru zájmu a já se už nemůžu dočkat, aby uvidím na Amige opět logo Virgin nebo Team 17. Vy také?

—Martin

PS: Rozjel se super projekt Industry Council, bomba. O tom vám někdy přítež rád povím. Je to opravdu něco úžasného.



## drby

### DRBY

**K**romě suprových Joeých novinek pro Amigu budete občas nálezať v Excaliburu nějaký ty hot news i od mé malíčkosti s přízvýkym a výstížním názvem drby. Tak jedem.

V počítačovém časopisu Level skončila sekce pro Amigu. Zatímco v posledních číslech tohoto periodika se Amiga objevovala jen na těch stranach, kterými byl článek pro Amigu úplně zrušena. A protože Amiga Review se pravděpodobně stane dvouměsíční (což mi potvrdil i žel tamější herní rubriky Adam Král), stane se Excalibur na-

prodává stejně jako předchozí díly za velice slušných 380 Kč.

Kanadská parta, která si hodlá říkat The Hidden, vydá kromě golfu The Hidden Golf, jež je graficky mnoho stejný jako Sensible Golf, i několik dalších her - např. Nip Nip Corporation (???) a The Big End.

Nýbrž se internet rozrážná o pravdu neuvěřitelným způsobem v každé sebezemní městu už má několik internetových káváren, udávám několik adres na amigačké mecenáše → Digital Arts Software ([www.digitalarts.demon.co.uk](http://www.digitalarts.demon.co.uk)) - nová hrá Alien, BardleCraft ([www.cybercomm.net/~petterdray/ami.html](http://www.cybercomm.net/~petterdray/ami.html)) - sjedlá strategická realitma, MediSoft ([www.medisft.demon.co.uk](http://www.medisft.demon.co.uk)) - hrá Devils Child's, Descendence ([www.ener.cz/~lopolo](http://www.ener.cz/~lopolo)) nová česká bomba. —Martin

# POŠTÁ

Víkendy pane vydavateli, těfre-dakore, rážená redakte.

**EXCALIBUR CD JE SUPER!** (slovo „super“ v dopise vyvedeno krasným červeným fontem - pozn. Joe) Naprostou souhlasim s dopisy čtenářů z čísla 61 v tom, že kvalita Excaliburu je nenušitelná nároku. Uvedo příklad:

Zatímco z EX CD 57 Amiga nepracuje nic, z CD 61 už přečte alespoň text v Amigaguide!

Skréle! Bravo! Potešek!

Jestli budete i nadále pokračovat v tomto bezproblémovém čtení zlepšování, chválu velkou naději, že jedouc se Vám podaří vytvořit DOKONALÝ Excalibur! Na ten deu se upřímně těším. Do té doby si nejdřív přesnou Excaliburu kupovat, protože NIKDY dopředu němá, jestli CD bude fungovat i na Amige CD32 a 1+0 Kč za samotný časopis je dost.

Mozzabu namítejte, že si CD32kterou mohou Excaliburu kupovat s mnohem zpáděním a z inzerátu na dopravě starších EX CD zjistit, zda zim bude fungovat, ale ta jistě nemá spouštětějení. (Ne, takový nesmysl nás skutečně ani nenapadl! -pozn. Joe)

Nebo byste snad (ž) mohli rády upozornit, že dřívější nebo užití na Amige CD32 (s ProModulem, SN-1 apod.), aby si ho CD32kterou nekopavat zbytne, ale to už bych chystal moc. Príprava takového CD je nejspíš tak složitá komplexní činnost, u níž nikdo z redaktek zjistí především, v jakémž formátu to nakonec vypadne.

Obozna bych doporučoval použít takový formát, jako u EX CD 60, 59, 58 a některých dalších, aby to bylo čitelné na vše. To je právě řešení!

Pokud by se vám suad tento (z mých pořehdu) problém podařilo DEFINITIVNĚ vyřešit, dejte mi prosím vědět. Excalibur záruka rád opět kupovat.

Sledge (sledge-h@usa.net)

Míly Hammere (Sledgi),  
děkujeme za konstruktivní kritiku. Taková výroba CD je vskutku nadmíru složitá záležitost. My dálne ohromdily obřah, -ml- vypálí „master disc“ a odvez je do lisovny, kde se násle CD vyrábí. Chybicka se však vlovloudila na čestě mezi -ml-

a lisovnou, neboť nás míly vydavatel zapomněl CD zkontrolovat. Ovšem ani tehdy nemí tento cloviček tak uplně vinen, protože hlavní chybu udělal dnes již chciplý Commodore, protože do ROMky CD32 implantoval zastaralý CD filesystem používaný kdysi CDTV. Je to s podivem, ale v té době měla CD trochu jiný formát než nyní. Proto CD32 některé současné formáty nače bud jen částečně, nebo vůbec ne. Na ostatních Amigách s CD funguje EXCD bezchybně.

Rешení se nabízí dvě: jednak kontroloval CD a vypaloval mastery tak dlouho, dokud to nebude stoprocentně fungovat - to ale docela leze do peněz. A nebo si na CD32 nainstalovat přídavný filesystem, Atapi PnP, CacheCDFs, AsimCDFs nebo nějaký jiný. Pokud ani jeden z zmíněných produktů nemáte (ted mluvím k všem třicet dvojkativkám), stačí si z tohoto CD stahovat soubor ASIMCDFS.DMS, který se náhodou přímo v rootu CD a měl by tudiž být citelný za všechn podmínky. A i kdyby nebyl, stahněte si ho u kámoše na PCidle. Dědeček Ško pak rozbalíte na disketu a nainstalujete nový CD systém. Máte po problému, a ted vám budou chodit i dřive nečitelná Excalibur CD!

Vážená redakte!

Po delší době se mi opět dostal do rukou vaš časopis. Jelikož vlast-

ním AMIGU, byl jsem velice potěšen, kolik recenzí a novinek na tento počítač se zde nachází. Problem je v tom, že neobsahuje CD-ROM, a proto kopovat si Excalibur za 1+0 Kč jen na příčtu se mi zdá příliš dráhot. Než by vydávat i Excalibur bez CD za nižší cenu?

S pozdravem Ladislav #?S- (omoulovám se, nerazil jsem - Joe)

Tak se přá nejen Amigista Ladislav, ale i horda dalších. Proč nevyhází Excalibur bez CD, to je velice častá otázka. Děje se tak převážně z ekonomických důvodů. I kdybychom začali vydávat Amiga MAX! samostatně, jeho součástí (zatím nevíme, zda nedilinou) bude na sto procent Amiga Cover CD. Užíváme Amig a CD-ROM je v Čechách velké množství, a to také díky komunitě „říctef dvojkaffi“. K A1200 lze CD připojit. CD standardu Atapi bež jakýchkoliv problémů (mekanika samotná je již dnes velmi levná a propojová kabélkou je otáka několika desítek korun) a stejně jsou na tom majitelé Amig v rovnu. Všechni Amigisti, kteří Excalibur CD mohou využívat, si jej pochvaluji, ti ostatní bohužel měsíčné přicházejí o desítky MB zajímavého software. Ilem mohou jen vzkazit, aby s připojením CD netrátili, protože to se ve velmi blízké budoucnosti stanou nutností, stejně jako se tak stalo před pár lety na PC.

Tak, a dále následuje jeden starší dopis:

Vážená redakte,  
v této dřívce jsem si koupil počítač Amiga 1200 a sbírám na něj hry. Chci být se vás tímto dopisem zeptat, zda nemáte nějaké hry (i starší) na Amiga 1200? Když ano, zadejte mi prosím vás jméno her, které bych si mohl objednat.

Děkuji.  
Miroslav Kovář

Bohužel, hry neprodáváme, ale zase se objevil jeden cloviček, který nám snad cte myšlenky. Uvažujeme nad tím, že bychom se spojili s nějakou zahraniční distribuční firmou a zprostřed-

kovali vám koupi nových originálních her. Ovšem musíme si počkat, jaký by o tuto službu byl zájem, tak se vám tímto tází - býli byste ochotni kupovat originálky místo pirátských CD a všelijakých cracků? Vaši Mil ovaNe Vět ně AMIGE tim jenom pomůžete!

Á, bačka, jako bych to přivola!

Příš vám tento dopis jako podekovaný počítací skupiny Amigisti. Nikdy jsem do žádostí časopisu nepadal a věříte tak nevinnou, ale chci byly vás požádat, abyste vše podpořili i nadále pokračovali a neprůniku mne (ta sejen mne) ke známení dluhovělezkého předplatnicka, jak jsem byl mnoha učinil v konkurenčních časopisech PIPEL a CKOPE... Dále bych chtěl využít douz k redaktorům pro Amiga ve valem īapisu, kde shrnuji hry k recenzím. Jestli by nemohl být uveden seznam pradejek her pro Amiga, neboť bych chcel patřit k posluchařům Amigistů a hrát si kupovat a ne slábit, ale po celodenním telefonování, behání po všech metropoli, jsem zjistil, že je jednodušší hry sdílet než si poctivě zakoupit. Věřím, že tento seznam by v době, když Amige posílá každou korunu, určitá většina poctivých Amigistů. S pozdravem a přání mnoha a mnoha úspěšných recenzí.

Desetky Eagle

Děkujeme za práni a za vyjádření podpory Amige, která již stojíte z iExcaliburu jen tak nevymírat! Co se her týče, v Čechách je pramale míst, kde se dají koupit originálky (snad jen u Jay Leeho v Games Worldu v pasoji Světozor, tam je ještě docela slušný výber). Proto kontakujeme přímo zahraniční výrobce softwaru a v drívě většině případu dostávame hry k recenzím přímo od nich. Východiskem z tohoto kritického nedostatku originálek by mohl být výše nabízený servis, tak lidi, co vý to řízí?

—Joe

# Trapped 2 - Reincarnation

## of the Demons

DEMONI VYLÉZAJÍ ZE SVÝCH BRLOHŮ.

ABY ZNOVU OVLÁDLI SVĚT LIDI...

**J**iž je tomu velice dávno, kdy se strhl veliký, litý boj u Rak Atunu proti zlému Tarnakovi, vládci temného světa démonů. Tenkrát padly stovky bojovníků, aby se pak objevil hrdina, stvořený samotným Bohem, který temného tvorova porazil a uvrhl ho do nejtemnějšího zálafu. Zlo bylo začehnáno a lid Caldriónu se mohl radovat z míru, mohl pokojně obdělávat půdu a vychovávat potomstvo.



Ale jednoho dne se stalo něco hrozného: Tarnak poslán temnou duševní silou povraždil všechny strážce a z vězení uprchl...

Na tajném okulinném místě pak zlými modlitbami sezval dohromady ty nejstrašnější a nejohavnější kreatury světa. Za ukutného řevu a pronásení černých zaffíadel napadly pak tyto kreatury Caldrión, hlavní město. Mnoho lidí povraždily, některým se podařilo utéct do lesů. Na Caldriónském palácem se rozvinula vlajka s Tarnackým erbem a doba temna nastala.

Dlouhé lidé trpěli v lesích, žili na pokraji býdy, dlouho se nenašel nikdo, kdo by měl silu a odvahu zlo přečerpat. A přeci syn kováře Traiton, silný a energeticky mladík už od dětísi přiměl, jak pomocí trpíčímu lidu. Mnoho dní i nocí cvičil spolu se svým otcem bojové umění, mrštnost, sílu. Až jedenou přišel den, kdy se vydal na cestu... Osobodit zamotané město byla jenom lehká zkouška jeho odvahy... najít dvě oči Tarnakovy a porazit samotného Tarnaka je úkol pro HRDINU!



No vida, neutekl zdileka ani rok a Oxyroni jsou tu s netrpělivě očekávaným druhým dílem perfektního akčního RPG. Jak si možná některí z vás vzpomenou, první díl dosrál jedno z nejvyšších hodnocení a právem, neboť se nám velice líbil. Prodejnost byla pro tvůrce také uspokojivá a tak už přiblíženě od dubna bylo na

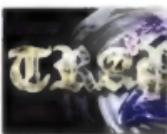
Ani耐tu možno spářit první screeny ze dvojky. Nutno říci, že mě (a nejen mě) způsobili nášlem srdeční kolaps. Naprostou fantastickou grafiku, polygonoví nepřátele a objekty, realní světla -

to už si naprostá většina z nás mohla vykouzlet v prvním hratelném demu. Trochu předviditelná skutečnost pro majitele slabších procesorů se stala skutečností: bez tříčítky ani ranu! Stejně ale hodně lidí doufalo, že ve finální verzi poběží engine svížněji. Mám tu tedy před sebou cídečko, hotovou hru a nemilosrdně se na ni vrhnou a rozpitívám!

První co mě T2 velice potěšilo bylo, že je na cídečku. Bohužel jsem se na bezbolestnou instalaci tělší zbytěně, jelikož díky správně napsanému spouštěcímu skriptu hra

vůbec nešla hrát! Neustálé hlášky „vlož CD do drív“ jsem křečovitě odmačkával do té doby, než celá hra zchudla. Až přivolaný ne-help-koder Oxyronu, ale nebohý Joe, kterého jsem upělenými proshrami vytáhl z postele, zjednal nápravu. Za odměnu se mohl ovšem podívat, jak běhá T2 na čtyřicítce.

Rendrování lightwaveovské intro doprovázené sice protrackerovým, nicméně dosud dobrým modulem proběhlo a zanechal v nás pocit libě. Bude libě i to ostatní? Upřímně řečeno, čekal jsem vysoké hardwarové nároky, ale rohle vyrážilo dech. Hra se spustila v nejvyšších možných detailech, takže první obrázek, který zasvítil na monitoru, byl úžasný. Co už bylo o něco málo úžasnější je, že se při pokusu pohnout se změnil tento obrázek v jiný a za chvíliku za se v jiný...cuk cuk cuk. S velkou nelibostí jsem stál renderovací detaily. Nic. Pořád to samé. Tak zkusím okno.... Nebudu to protahovat: když jsem nastavil okno a detaily na úroveň dostatečně rychlosti pohybujícího se bojovníka (abych vůbec mohl bojovat), zůstal mi na monitoru rámeček o něco málo větší než v Alien Breed 3D II. A to pro-





sim na procesoru 040 na 40MHz s 50 MB pamětí. Zpomalení oproti demoverzím tak o 20%. V tuto chvíli se mi zdá minimální konfigurace pro T2 Amiga 1200 s 1MB Chip a 4 Fast RAM jako velice nejapný žert. Tož Amigisté, koupíte nový hardware, bude hůl! Tabe hrá přímo volá po grafické kartě a procesoru 68060.

**A jak se to hraje?** Přestože nový Trapped má údajně nejlepší 3D engine, co Amiga spatřila a nečinni mu tudíž žádný problém dívat se plynule nahoru a dolů,

skákat a plazit se, samotné ovládání je dost chaotické. Cházte a boj měceme, se dá ovldat buď klávesami nebo myší, což je pochopitelně rychlejší. Bohužel, myš má nejvíce tří tláčítka a proto se klávesnice musí užívat

i v tomto módu. Rozložení kláves je ovšem tak nelogické, že jsem se téměř vždy plemkal, což mě nezřídka stálo kus energie či domácí život.

Na ruchání všelijaké havěti hra nabízí 6 druhů zbraní sečných, z nichž některé mají oproti další prvnímu vlastnosti vrátit fireballů nebo ledoballů (Mr. Freezer by se zaradoval! :)). Zásoba této fireballů není neomezená a musí se doplňovat, takže je dobré schovávat si je na tužší protivníky. Rudé krkly nebo vracající pavouky propichnete měcímek. Ale se sečnými zbraněmi je tu jeden problémek, že nevíte jaký? Když je nepřítel ve stejně výšce jako hrdina tak je to v pohodě. Ale jakmile se připlazi nejakej

šmejd po zemi, je nutno se sklonit a sekat směrem k zemi, což je skutečností sice realistické, ale příliš namáhatavě až masochistické. Michalí mlh i jednicky ve dvojce nahradily runy, pomocí nichž se tvorí kouzla. Za každou mrtvolu se samozřejmě svýsí ji zkušenosť a kouzla nabírají ty správné grády.

**A co grafika?** No jak jsem už říkal, krásná, ale na AGA čipech dost pomalá. Design

za Vámi otáčí. Jdete k vose zpědu? Vidíte tykadla. Ze zadu? Vidíte pigáru.

Také výsledek dlužebě seriální CD titul pro Amigu. Má dosud chyb, ale celková prezentace a atmosféra hry na ně dává zapomenout. Někdo může říct: Ale co ty hardware novinky? Odpovídám jednoduše: majitelé PC musí upgradovat svůj stroj nejméně jednou ročně, aby si zahráli ty nej-



jednotlivých částí hry je dost promakaný, skoro nikde člověk nenarazí na stejnou texturu. Světelné efekty, tolík opěvované v jedničce jsou ještě realističtější a dělají velice dobrý dojem. Zvláště procházení městem, kde je hra světl a stínů naprostě dokonalá. A když se zničíteho nic začne střívat a světlo strážidelně polohoukávají... no nechrl bych tam být osobně. Jedna priorita se ale Trapped 2 musí zejména uznat: první 3D hra pro Amigu, ve které jsou všechni nepříteli tvorení z polygonů, tzn. jsou plně 3D. Takže už se nestane, že až přijdeš k objektu z té či oné strany pořád se

novější hry. Hry pro Amigu dlužebě žádný agresiv nepotřebovaly. Až sed, je čas rozbit prasátko a vybavit si svého miláčka silnějším srdečkem. Trapped 2 je první, ale přijdou další.....—Jay Tee

## EXCALIBUR ★★★★ 88

**AKON 3D RPG, New Generation Software/Oxygen**  
**1997 Minimum:** 4500 s 68020, 1 MB CHIP RAM, 4 MB FAST RAM, 4x CD. **Doporučeno:** A1200 s 68060, 2 MB CHIP RAM, 24 MB FAST RAM, 8x CD.  
**Testováno:** A1200/7 s 68060, 2 MB CHIP RAM, 24 MB FAST RAM, 10x CD.

# Flyin' High

KDO SI POČKAL, TEN SE DOČKAL....

AMIGA

**N**a konci recenze na Wheels on Fire jsem si poštěkal, že moje touha po hratelných a graficky výborné provedených závodech aut nebyla ani zdáleka naplněna a že netrpělivě čekám na Flyin' High, které vypadaly v podobě demoverzí daleko lépe. Neuteklo ve Vltavě ani moc vody a Létající autička v plné verzi zavítala na

pro nacvičování jednotlivých tratí ve hře. Všechny tři možnosti je možné hrát v jednom až čtyřech hráčích. Bohužel tuto skvělou možnost mohou okusit pouze majitelé joystickového rozbočovače, protože hra se dá ovládat pouze joystickem, myši nebo klávesnice jako by neexistovaly. To je první smutné zjištění. Vůbec bych řekl, že

deálně propracovaná inteligence počítačového protivníka, ale jakýsi náznačky chytrosti tu je (taková 486 na 66MHz). To je to, co mě třeba u Extreme Racing hodně štvá-



nář redakční seší a staly se tak jedním ze tří přijemných překvapení podzimní sezóny. B.U.R.E. Design, jak si tváří říkají, měl před sebou nějaký úkol: stvořit dynamické závody aut s texturovaným 3D enginem pro jednoho až čtyři hráče, fungující na minimální konfiguraci AGA stroj s 6 MB RAM a dvourychlostní CD ROM. Ted je tedy jejich práce u konce a já vám, kteří hru ještě nehejte v svých drivech, ji pořádně rozvírám.

Idea, O co ve FH jde je m první pohléd zcela jasné: jezdit, vyhýbat a za utržené peníze vyleplovat svůj vůz až k naprosté dokonalosti. Hráč se může postavit do samponáitu, kde postupně jezdí všemi možnými okruhy, zapisuje si body do tabulk. Další možnosti je časovka, kde se nehodnoti umístění, ale nejlepší dosažený čas. A do třetice je tu tréninkový mód vhodný

ovládání je na této hře to nejhorší: že jde použít pouze joystick bych ještě překousl (když skoro dva roky starý Extreme Racing podporoval nejen klávesnic, ale i CID32 joypad), ale to, že na ovládání plynu byl zvolen prastarý způsob tlacení páčky joye vpravo, ne povážuji za správný vtip. Když použijete klasický joystick tak to ještě docela jde, ale kdo si zamílouval joypad bude vložené zhušten. Fláčit palcemi dopředu a ještě k tomu si ho vykloubavat do stran je nejen nepohodlné, ale též nemozné. Takže hurá do krámu pro joystick, i když ho nerávidím! V menu jde nastavit citlivost ovládání, ale to pomůže hodně neznatelně.

**Jak se to hraje?** Po pravdě řečeno, po počátečním zpracování nad shitovým ovládáním jsem byl po chvíli velice protřesen z dobré hratelnosti. Sice tu opět není zdáleka i-



lo - všichni se nechali milostivě předjet, žádný náznač agresivity. U Flyin' High je to o něco lepší: protivníci se snaží do vás narazit a někdy i blokovat cestu. Ale i tady se najdou chyby: když hráč narazí do jakékoli překážky, okamžitě se zastaví nebo jde do smyku a opětovně nabírá unikové rychlosti trvá velice dlouho. Naproti tomu počítat sice škodí také, ale rozjede se o-kamžitě. To má za následek, že než se člověk vzpamatuje, je většina oponentů v trahu. Naštěstí je tu ještě všeuspokojující možnost soupeřit s živými závodníky. To je pak ta pravá zábava. Měl jsem bohužel možnost hrát pouze dvouhru, protože ne-vlastním joystickového rozbočovače, ale tuším, že ve čtyřech to musí být absolutní řežba.



**Grafika a engine.** Zpracování grafiky je to, co mě u FH zaujalo už v dobách, kdy byly k dispozici pouze obrázky ze hry.



Rákal jsem si, jaké-to bude v pohybu? O tom mi představu udělalo první veřejné demo, které jak jsem se kdysi zmínil neopývalo závratnou rychlostí a mělo hodně chyb. Bohudík se Flyin' High nevyvijel stejným směrem jako Trapped 2, kde každé další demo bylo pomalejší a pomalejší, ale tím správným: optimalizace kódu a pečlivé vybraní textur přineslo své plody.

Hru lze spustit de facto ve dvou grafických rozlišeních, se samostatnou regulací detailů vzdálenosti horizontu, tj. scrollujícího pozadí a velikosti vykreslovaných textur.

zovka rozděluje na dvě až čtyři části na sobě nezávisle.

A jak vypadají autička a krajinky? Velice rozdílně. Hra se dělí na 4 graficky odlišná prostředí: město, les, džungle a se-



ani autu nepodobá! Je to velká škoda, v porovnání s pěkně modelovanou krajinkou působí rádobytnou jako přes na oko.

**Hudba** a zvuky. Na tyhle dvě složky nemohu říct nic špatného, protože mě napak mile překvapily. Hlavní téma je bezchybné, doprovodná muzika horší, taková z tří Branek budiž sekund. Nejdé bohužel vypnout, což by se časem hodilo. Občas na vás hra i promluví, zaskípe nebo vlyoudí jiný pazuž. Ale na CD je zvuky trestuhodně málo. Tady to někdo odlíkl...

**Celkem.** Těšil jsem se a udělal jsem dobré. Asi tak bych tuhle pívu ukončil. Stejně jako Trapped 2 má FH chyby, některé i hrubé, ale není bezchybných her.

Je to zábavná podivánka, zvlášť pro hřáče. Je sice přímo úmrtná hardwaru, na kterém ji provozujete, ale to je stejná písnička jako u Trapped 2. .... Tak už je to prasátko prázdný! — JayTee

## EXCALIBUR ★★★★ • 89

3D závody aut PUURE Design 1997 Minimum:  
A1200, 8 MB CHIP RAM, 8 MB FAST RAM, HD, CD  
Doporučeno: A1200, 8 MB CHIP RAM, 16 MB FAST RAM, HD, CD Testováno: AT240T, 2 MB CHIP RAM, 8 MB FAST RAM, HD, CD ROM SCSI



Přestože je hra optimalizována pro každý procesor zvláště, tak 320x280 ve full screenu utahne minimálně 040 s 8MB paměti. Našíž konfigurace (zkoušel jsem i tu nejnižší A1200/14 s 6MB) v tomto rozlizení nevytvorí dynamickou a dechberoucí jízdu, ale otravné slideshow. Ještě je tu naštěstí 160x140, respektive double 320x280, které sice tak hezky nevypadá, ale rychlosť na prázdné je ucházející. Na dvou až čtyřhru pak je skutečně nutná alespoň ta 030 na 50MHz, neboť se obra-

verní pól. Zastínco město rozhodně nemůže aspirovat na umělecké dílo roku, tak jungle a severní pól jsou prostě perfektní. Lesní úroveň magí také svoji kouzlo: jsou tu skvělé tunýlky a kfováčka, které za plné jízdy vypadají kouzelně. Ale konec rozplývání, jsou tu ty autička. Znám mnoho lidí, co nadávalo, jak hnusně jsou nakeslená auta v Extreme Racingu. Nevím co budou říkat na změně pixelů v Flyin' High. Nejenže mají všechni hráči stejný vozítko lišící se pouze barvou, ale ono se to snad

# Kang Fu

VŠUDE NA SVĚTĚ MAJÍ NĚJAKÉ SVÉ NÁRODNÍ ZVÍŘE

**V**některých zemích jsou populární králíci (u nás ti z klobouku), jinde mufloni a v daleké Austrálii klokaní. Tým grafiků, hudebníků a programátorů Great Effects Development sice z Austrálie nepochází, ale někdo z nich tam musí mít babičku nebo ho někdo z Austrálie vydří. Jak jinak si vysvětlit, že si jako hlavního hrdiny do své nejnovější hry, na které pracovali téměř 3 roky a přichází k nám na CD (pane jo, to je žáva cédéček v tomto čísle), zvolili klokaná. Zase je fakt, že klokan je lepší než kravíčka Milka, no i když takový malý slíplkánek.... Brrrr, to by byla moe- bnídi gemeska.

Příběh je mi až trapně popisovat, že jak fádní a trapný, že vám myslím určitě potřebu, když řeknu: velký klokaní hrdina, s dobré vyuvinutým hop-sacími orgány, smyslem pro spravedlnost a odvahu, musí prohopsat nevelká, ale docela veliká čtyři teritoria o několika podúrovních. Jako tomu je v neoriginaльнích herách až na stromy, kamenné a kámoše-malé klokaníky, mu vadí. To znaneš, že to musí rozstřílet, rozdupat, antihlouvat, rozložit na atomky, prostě zničit tak, že se doryčný neperfekt

Dodavatelům báječných efektrů (jak zní překlad názvu firmy) neklividí, v některých parametrech je Kang Fu skutečně velice dobrá. Například počet barev: ano je tu určitě silbo-



vanych 256, ale... grafika je zde udělána velice pravzítelným způsobem.

Přední: hra má dvě grafické roviny. Jedna je pozadí, zvolené fotografií (nejáký lowesový iff, aby se to hybalo) a druhá je pojed (ehmm, ne to Pamela Anderson!), kreslené pouštičkou kreslím nevalných kvalit. Celkem kupodivu vypadá docela dobře, ale je vidět, že rukodělný malíř popředí moje grafickému aparátu co zvládne. Další kládny

kredit putuje k tvůrcům v podobě pochybných se předmětů na jedné obrazovce (skutečně předmětu), neboť se tu nehybou pouze nosorožci, příhodlaci a pejskové, ale i deštníky, krabice

a sladká dřeva s pouti). Na 2MB RAM, které hra požaduje jako minimum, je to slušný programátořský kousek. Bohužel, tenhle kredit si beru hned zpět, protože animace těch předmětů je prachbidná. Jesli má boss-nosořec tri animační obrázky, tak je to hodně. Díky tomu vypadá ne jako zlý bosáček, kterého je nutné se bát, ale jako neschopný obrásky robot, jehož zničíte za 20 sekund jednorárného házení bumperem nebo vajíčky (ukroutí zbraň, už se bojíšlum! :)) Druhý boss, nejáky létající motor, už je o něco možilnější... asi použil Mobilat. A třetí... no fuji:

Pozor, dalších bodík bude opět mínusový. Odporné ovládání. Nemylím hardwarové, to je promakáno dobré i s chytrou autodetectí CD32 joypad, ale grafické. Jak jinak než odporné mám říct, když ve hře mísťa, kde se klokan zasekává o překážky, které tam ve skutečnosti nejsou? Neviditelné a neologicky rozmršťené větvěstromu, po kterém musíte vyskočit do vyššího patra pro klíč raky nejsou výjimkou. Jo vidíte, klíče. Aby se klokoval tak nemudl, jsou na nejrozdrobnějších místech úrovně rozřazený barevné klíč-



ky. Právě hledání klíčů zabere docela dost času, takže se zdá, že je hra bůhvíjak rozsáhlá. Ani nápad! Já to měl dohrané za 3 hodiny čistého času. Kde je tuhost Turricana nebo Walkeru, to se nedá srovnat. K čemu je mi takové CD za 19 liber, plné digitální hudby, pekných HAMových obrázků a keců o tom, jak se klokan nejkrajnější zvíře na světě, když hru, kvůli které jsem si ho kupil, dohráju za chvíli? Řeknu to rovnou: k načemu!

Majitelům CD32 udelávají Great Effects Development určitě radost. Mají aspoň nějakou novinku (i když v tomto případě bych ráděl sáhnut po Playstation), která jde při troše dobré vůle hrát a dohrát. Nedá se to zdaleka srovnat se zlatými hity typu Litil Divil, ale což: v těchto temných, CD32 ne-přejících dobách je to perla. —JayTee

P.S.: Jo, a nevím proč se to jmenuje Kang Fu. Kdo to zjistí, dostane ode mě něco sladkého :o))

## EXCALIBUR ★★★ ■ ■ ■ 55

Plošinovka Great Effects Development, 1996  
**Minimum:** CD32 nebo A1200, 2x CD, HD  
**Doporučeno:** dtso + CD32 joypad **Testovámo:** A1240/740 MHz, 30 MB RAM, 10x CD, HD, emulátor CD32 pro přehrávání audio stop.

# Strangers

ZA LEPSÍ ZÍTRKY A ŠŤASTNOU BUDOUCNOST  
SLOVENSKÝCH DĚTÍ - DO BOJE!

**B**ratislava, rok 2036. Po několika marných pokusech zachránit slovenskou ekonomiku, kdy se u moci vystřídaly snad všechny politické strany a skupiny, se vlády nad přetechnizovanou společností, plnou žebřáků,



ztracených existencí a bezduchých lidských automatů-robotníků, chopil předseda Strany sociálně naprostě slobodné, Miro Fetiár, bývalý vedoucí skupiny narkomanů Ostré ihly. Tento, jinak naprostě ohavný tvor, zlý, podlý a zákefny, předzíván Výparlánce, si svou dívávou získal neobvyklou volební kampaní ve svých tajných továrnách začal vyrábět vlastní drogu na bázi LSD, tzv. posluhačku, která u člověka vytvárala neuveritelně příjemný pocit z toho, že může pracovat zadarmo (hele, a neby to ml? -pozn. Joe) a tu potom začal na svých mítincích aplikovat na svoje voliče. Miliony oklamávaných Slováčků si v dobré vífě předávali drogy jako šířetu až bylo strašně dílo dokončeno. Společnost plná robotů, zamorená města bez zeleně s věčnými černými oblačky dýmu na ablate ehmm... pardon na obloze. Kojencům se hned po narzení aplikovala droga, aby se stal z člověka robot už od narzení. Tajně po rodiče, kteří chtěli některé dítě uvedomují svou situaci uskutečnit, vysetrovaly zvláště policijské hlídky, které tuto troufalost trvale pírno na místě smrti matky i dítěte.

Přesto se některým rodicům tento husarský kousek povedl a dokázali pář desítek, nezasázených drogou uschovat ve starých, zapomenutých výrobních halách. Z těchto dětí tajných porodů se časem vytvořila tzv. Komunita odboja, která byla vrde pronásledována vládnoucí kliukou. Podnikala divoké výpady do průmyslových center, pokládala trhaviny na důležitá strategická místa Fetiárový ekonomiky a tak se snažila svrhnuti vládu tohoto sociálního nervora. Zvláště významné byly útoky na továrny na

výrobu posluhačky, při kterých se podařilo zničit velké množství zásobníků s drogou a tak znesnadnit Fetiárovi terorizování lidí. Přesto však Fetiár, obklepený bandou svých ochránců - drogoril, nijak zvlášť svou moc neztrácel. A tak se rada Komunity rozhodla vytvořit i nejlepších teroristů, kteří paradoxně sloužili dobré věci - tzn. Čudákům, komodam, které by se probilo až do centra Fetiárové rezidence a svrhla vládu tohoto samozvaného spasitele národa. Povede se jim proniknout ulicemi plnými vagabundů, fetálů a prostřítek s platemými biči? Snad ano... V opačném případě nastává na Slovensku doba temna.

**Tramtadad!!** Po mnoha zdrcených, způsobenými potížemi při lisování cédecék, našim obliběným Vulcan Software podařilo vyprodukovat svou první CD ROM hru, první z fády Mega Series. Slovenská Ablaze Entertainment příslí se skvělou myšlenkou vzkřísit z hrobu Target: Renegade, kulturního tohu hrů osmibitových počítačů, která byla perlou mezi bojovkami. Také mnoho z nás, po dohrání dema uveřejněného už téměř před rokem, začalo volat anano, chceme to! Naše volání bylo vyslyšeno až ted v záti, kdy



jsou Strangers konečně v prodeji na dubečových placích.

Uhledně, i když ne moc atraktivní intro zachycuje honičku dvou automobilů: Člen Komunity honí Fetiáru, přítom Komunista havaruje a Fetiár prchá... Můžeme se tedy vydat na dobrodružnou cestu bratislavskými káňaly a stokami ulicemi, po nichž běhají portkani a levné kurirčány, aby dokreslily ubohost prostředí. V osmí tematicky rozdílných dívachích se setkáme s více než 32 typy protivníků, kteří mají každý svou inteligenci a silu. Úkolem hráče je probít se vleme úrovněm a zničit hlavního bosse, stržíce všeho zla. Není to ukol jednoduchý, stává se, že se mnichy člověk ocitne v mnohačetné přesile a je dost horško. Proto je možné hrát Strangers i ve

dvou, což je nejen zábavné, ale zvyšuje to hratelnost nejméně o 50%. Pro toho, kdo nemá rád počítacem řízený bojovníky a nebo toho, co už hru dohrál, připravili autofry hry lajdíku v podobě deathmatchového souboje, dokonce až pro 6 hráčů. To je potom paráda: utříhnout kámošovi hlavu nebo ho selvháit řízem (ně, vůbec nejsem brutální :-)) Ano řízem, nebo baseballovou pálkou, nebo kladivem a nebo... to všechno Strangers nabízejí. Vůbec si Strangers v brutalité nezajdej s nějakým Mortal Kombatem, o čemž svědčí množství fatalit, které se dají samozřejmě vypnout (vhodně pro moralizující rodilé!). Perfektní pro dokreslení akce jsou zvuky a muzika, ale hlavně mluvěné slovo, které výborně vybuzuje líoji. Díky výborným stereo efektům jsem se mnohokrát doslova lekl, když se na mě a pravá s ukrytým řevem přesídlil hnusný skinhead. Atmosféra skutečně na jedničku.

**Co říci ke grafice hry:** intro a outro sice 3D modelované, ale celkem fádní a nezávahné. Obrázky v menu a mezi úrovněmi vynikají a samotná hra? Někdo může říci zastaralá grafika, ani se nechce zdát, že je to AGA. Možná, mě se ale docela líbí. Nevrádim, že je



so high end SVGA grafika, ale hlavně je přeci zábava a té jsem ochoten leccos obětovat. A ta Strangers rozhodně nechybí.

Strangers podporují 10 jazykových lokalizací, mezi nimiž sice chybí čeština, ale ne nám docela blízká slovenština. Přijemným bonusem je také interaktivní mluvěný manuál přímo na CD, množství obrázků a hratelných dem produktů Vulcan Software. To vše za necelých 25 liber. Doporučuj! —JayFee

## EXCALIBUR ★★★★★ 96

Pouliční mlatčka, Ablaze Ent/Vulcan Soft: 1996-97.  
Minimum: A1200, 32 MB RAM, HD, Rx CD.  
Doporučeno: A1230, 40 MB RAM, HD, BI CD.  
Testováno na: A1240T, 50 MB RAM, HD, 10V CD SCSI

# Big Red Adventure

ROČNÍ ČEKÁNÍ SE ROZHODNĚ VYPLATILO...

AMIGA

**V**únoru minulého roku se mi poprvé naskytla možnost zahrát si demoverzi hry Big Red Adventure - adventury od italské firmy Ludomedia Power Computing, která slibovala mnohem víc než obvyklý standard produkovaných her pro počítače Amiga v té době. Na první pohled mě zaujala jemná grafika, podpora monitorů multiscan, nisc a pal, originální font, a především místo zápletky děje. Zádné tichomorské ostrovy, ani město budoucnosti roku 2026, ale Rusko

Menu. Objeví se po skromném logu firmy. Máte možnost prohlédnout si krásné intro, nahrát jednu z uložených pozic, otevřít novou hru (dlí první), dlí 2-4 nebo ukončit hru.

Intro okamžitě odhalí podstatu záměru autorů vás svým produktem pobavit a je rozhodně na místě s povinného ho shlédnout - uvede totiž nevěřitelného hráče nejprve do dřívých totalitních dob Sovětského svazu, aby



uprutně vyslovují jako „я“, je ve skutečnosti „dabí ju“. Určitě tato hra přispěje ke vzniku nového esperanta pro všechny hráče Big Red Adventure po celém světě.

Ukládání pozic je možné na harddisk i diskuetu, cesta se definuje přes instalér hry a počet pozic je pouze závislý na velikosti média. Hra Big Red Adventure je adventura, kde děj postupuje kupředu díky hned několika ovládáným postavickám, které se v průběhu času mění. Jak doba postupuje, definitivně příběhy hrdinů začnou do sebe zapadat, osudy se začnou spojovat a postavicky mohou spolu diskutovat, předávat si úlohy a dokonce spolupracovat na stejně věci. Pro uvedení do celkového děje adventury, aniž bych něco začátečného prozradil, jsem se rozhodl popsat každý díl zvláště s jeho charakteristikou a hlavní postavou.

Díl první. Kremelský palác je přeměněný v muzeum, ve kterém jsou soustředěny vzácné historické předměty, včetně koruny cara Ivana Hrozného - nejvzácnějšího kousku sbírky, uložené ve vitrině společně s diamanty, perlami a šeky, čekajícími na proplacení.



v období po pádu komunistického impéria a rychlého rozmachu kapitalismu. Samozřejmě po ruském způsobu - jak jinak (to mi něco připomíná...). Nu, rok s rokem sejí a konečně hrají vytouženou plníou, více než třiceti megovou verzí opravdu rudé, velké adventury. Oproti demoverzi hra je více stabilní, hudba se vypíná opuštěním hry a pro ortodoxní amigisty byl otevřen quit (dříve „Exit to DOS“, nyní „Exit to Amiga OS“).

Seznámení. Hra je pojata jako čtyřdílná a je možné ji hrát nejenom od začátku do konce, jak je obvyklé u podobných her, ale také i na přeskálek. To zejména ocení méně oslíflení hráči adventur, mající nějaký zárys, se kterým není momentálně k hnufu - je tu skvělá možnost děj přeskoučit a později se vrátit. V následujících dílech jsou také mnohé věci vyjasněny a pomůže to jako částečná napověda.

hned vzápětí by přenesen a seznámen s ještě drsnější a bizarnější podobou Ruska v době popřevratov. Rusko se stává zemí neomezených možností, kde je možné smíchat všechno dohromady, co si jen dokáže, nebo spíše nedokáže člověk představit. Opravdu nikdy jsem neslyšel o nápoji Vodka-Cola (i když v hře jsou místa, kdy jsem měl velké nutkání tento nápoj srovnit a poslehnout vypít), rockové kapely Rolling Soviets nebo firmě GOOD YURIJ, která místo aby vyráběla gumeny pro auta, vyrábí gumeny žvýkací, brrr... Hra vskutku patří mezi ty nevázné, kde je humor podstatou složkou vyprávění příběhu. Mezi časté gagy patří sejměná narážky na režim, špatná anglická a vhodně šípkované anglicko-ruskými fonty značek Sony a Vanya. Právě posledně zmíněné se prokázalo být dobrou fintou, která alešponz počátku mate význam určitých slov. Pocítit jsem, snad poprvé, velkou nevýhodu mezi když dobré znalosti ruskiny, které nyní zabraly trochu pochopit význam určitého slova, než mi konečně došlo, že to co

samořejmostí je dokonalá ochrana vitriny proti mojným zlodějům, stálá existence KGB, stoupenec minuleho režimu, zlených podnikatelů, ale všechno je tak jak má ve správné adventuře být. Ztroznořit se i postavičkou maleho zlodějčíka Douga, který touží provést něco tak riskantního, jako je krádež

tohoto klenotu a to ještě v tak „exotické“ zemi, myslím není tak těžké...

Díl druhý. V následující části už nejste ten dobrý a směly Doug, ale smutný a bezradný člen námořnické posádky Dino Fagioli. Narostly vám trochu (spíš dost) svatly, stejnou měrou ubyla inteligence a smysl



pro orientaci. Jste členem posádky rovněž tankera Potěmkin a při načerpávání zásob v jednom neznámém doku jste se prošel po městě. Poznal jste, že je smadné se ztratit a ne najít včas přístav. Aspoň pro vás, jako pro Dina, určitě. Ve městě však zas tak zle není, je tu mnoho námořníků, světských a jiných lidí s dobrým vychováním a problém se dá po nějaké dobu zdárně vyřešit. Škoda jen toho polylákače mečů. Chudák.



Díl třetí. Ten, komu z jakýchkoliv důvodů nevyhovovaly předechozí postavy, table určitě sedne. Byt krásnou, vnadnou ženou, která zpívá hlavní role Balšóvo Těatra a má spoustu obdivovatelů, kteří jí nosí posty košových Rafaelů, jistě být za to alespoň na těch pár hodin při řešení dalšího případu majora Zemana. Vaše jméno je nyní Donna Fatala a s tím Rafaelem a Zemanem jsem si to vymyslel, viděl jsem to v televizi VANA. Ale co je zde skutečná postava, na kterou cítím povinnost upozornit, je jeden z obdivovatelů vyšší vrstvy, jakýsi J. R., zná-



mý též z příležitostného nezávislého alternativního občasníku televize VANA, který způsobil v době vysílání rekordní rozvodovou a počet sebevražd (viz poslední díl), kam až vysílač VANY sahal.

Ale zpět k problému. My a Dízejár (po sblížení už jenom Riri) nastupujete do slavného Orient Expressu vzhůru dálkám a lávkám romantickým dobrodružstvím. Jenže ani ta romantika pořádně nezačala a už nastávaly komplikace. Zprvu ničím nerušený výlet pokazí dva vyděrači Alex a Kos, mající ve vlastnictví fotografie s pro vás kompromitujícím obsahem. Nabízejí výměnu - tyto fotografie za tajný mikrofilm zachycující schéma proce-



soru nové revoluční herní konzole. Mikrofilm převáží žena - mafiainka, která je rovněž v téme vlaku. Jmenuje se Betty Molotova a její gorilí ochranka pří není z těch nejslabších. Po seznámení s ochrankou a obyvateli kupé číslo 3 situace pro křehkou dívku už nevypadá tak hrozné, protože v nich poznáváme naše staré známé, Dina a Douga. A tento nastává to právě - tří je víc než jeden - hr - na ně!

Díl čtvrtý. Orient Express je v koncích a vy tentokrát jako super akční dvojka (Doug

a Dino - jeden s mozkem, druhý se svaty) vy rážíte zasněženou krajinou hledat civilizaci. Nacházíte malou vesničku a v ní čarodějnici Zeldu, známou z druhého dílu. Dino ji tehdy okrádl o různé lektvary, ale ani v Rusku se krást nevyplácí a na všechna se přijde, byť až ve čtvrtém dílu. Ještě nad to se Donna ocítá ve věžním nebezpečí, a tak aby vše dobré padlo, je potřeba sehnat nejen náhradu za odčízené lektvary, ale i také zahránit Donnu...

**Celkové hodnocení:** Skvěle napsaný scénář, detailní grafika, čisté animace a pest्रá, svěží hudba. Velmi rychlá a pohodlně ovládání funkci a inventarize pomocí pravé myšky. Obrázky mnohdy odpovídají přesně skutečnosti. Podpora multiscanu. Chvíla dozvěla a ted z té horší stránky. Nelze kombinovat věci z inventarafé mezi sebou přímou metodou. Většinou to není třeba, o to je hra také jednodušší, ale nekdy to vyzvolá pěkný zádrhel. Při použití multiscanu a nevrácení polní grafické paměti dochází k roztečení barev při okraji. Poměrně ideálně se prokázalo použití NTSC. Hra občas shodi systém. V některých lokalitách je spáneček postavicky levou myší. Poslední z neuctnosti je trvalé obsazení audiokanálů i po opuštění hry, takže pokud nechcete, aby vás Amiga stále němá, reset to jistě. Resumé hry 85 ze 100 je dílo drátičkou převahou kladů této vtipné a neotřelé adventury, která skutečně stojí za pozitivní a dohrání až do konce. —Práfa

## EXCALIBUR ★★★★☆ 85

Adventure, Power Computing , 1997. Minimum: A1200, 2 MB RAM, 2x CD. Doporučeno: A1200, 4 MB RAM, 4x CD, multiscan monitor. Testováno na: A1240T-40, 16 MB RAM, 12x CD, HD, multiscan monitor.

# OctaMed Sound Studio V1

O CO VLASTNĚ JDE? OCTAMED SOUND STUDIO JE PROGRAM URČENÝ K VYTVÁŘENÍ HUDBY PŘÍMO NA VAŠI AMIZE A TO JAKO BĚZNÝ TRACKER, SAMPLER, NEBO JAKO MIDI SEKVENCER.

**T**racker. Většina funkcí je totožná, nebo vycházející z předchozích Octamedů, a proto díky tomu Sound Studio je schopno číst a uladit formáty jako klasický MOD (Protracker), MMD0 (MED a OctaMED), MMD1 (Octamed V3 a vyšší) a MMD2 (Octamed V5 a vyšší) (a vlastní výborný Sound Studio formát MMD3 - Joe). Nechybí specialita uložit si modul jako exe-soubor, který je možné spustit z příkazové řádky, nebo ve Workbenchi kliknutím na ikonu.

Program se chová inteligentně, a pokud teď chci uložit skladbu odpovídající výššemu formátu jako formát nižší, vždy se ptá jestli souhlasím např. se snížením počtu stop, vynecháním příliš vysokých not, nebo efektů. Toto zejména hodí, když je záměrem skladateli složit skladbu s vlastnostmi Protrackeru a uložit v tomto formátu.

Programování samotné skladby po pečlivém (a bezpodmínečně nutném) prostudování návodu probíhá naprostě bez problému - u mě činná práce na jedné skladbě něco mezi 3-10 hodinami a u MIDI skladby (o tom až později) průměrně 3 hodiny. Své délky přijemné, přehledné prostředí, dobré uspořádání liší a jednotlivých rekvisech.

Efektů program čítá opravdu hodně, např. arpeggio, slide pitch/up/down, portamento, vibrato, tremolo, hold a decay, volume slide, set volume, tempo slider, protracker-style vibrato, set finetune, loop, replay line, note delay, arp. Mě osobně se nejvíce líbil nový efekt Ping-Pong smyčkování samplů, který na rozdíl od klasického smyčkování, kde smyčka se opakovaně přehrál od počátečního bodu smyčky ke koncovému, přehrál opakování smyčky nejprve od konce k začátku a zase zpátky. Výsledkem toho byly o dost věrohodnější simulace elektrické kytary, zejména napodobení zpětné vazby, nebo vytváření naprostě nečekaných zvuků a kompozic (např. el. piano).

Málo platné, kdyby Sound Studio ne-přineslo úplně něco extra. Tou nejzajím-

vější je funkce mixovaného módu, který umožňuje současně přehrávání 64 různých zvukových (i MIDI) stop současně ve stereu, a to buď přes Paulu 8-mi či 14-bitové, nebo přes zvukové karty Toccata, Delfina, nebo MaestroPro v 16-bitové kvalitě. Zvuk lze k nepoznání vylepšit nastave-

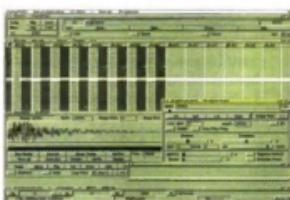
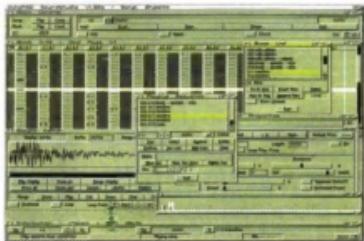
ciloskopu, možnost výběru mezi levým a pravým kanálem a nakonec to nejdůležitější - stálá sluchová kontrola. Nedejte se však mylit prskáním a suměním v reproduktorech při samotném samplování - i v manuálu je na to upozorněno - ve výsledné nahrávce se tyto ruchy (naštěstí) neobjeví. Maximální „bezpečná“ velikost samplu, se kterou je schopno Sound Studio dобра pracovat, je 131072 bytů.

Nechybí obvyklé možnosti editace samplu, ovšem jako naprostro povedenou funkci berou automatické vyhledávání ideálních bodů smyčky (nulové body), kterou když použijí v kombinaci s funkcí fade in a fade out, nemohou se po tomto zášahu již ozývat rušivé lupance. Ukládání se děje v obvyklých formatech.

**MIDI sekvencer.** Popis a ovládání zhruba odpovídá tvorbě songu v podobě modulu; přímo implementovaných MIDI-příkazu je 11 (např. modulation, pitchbender),

zbývající je snadné využít příkazem controller number (číslo kontroloru) a posléze příkazem controller value (hodnota kontroloru). Taktéž je možné plně ovládnat všechny možnosti vašeho MIDI zařízení. Samozřejmostí je nastavení MIDI synchronizace, master-slave mód, start-stop povely, vysílání MIDI-resetu, atd. Ukládání se provádí ve formátu SMF-0.

**Závěr.** Program jsem velmi intenzivně testoval asi 2 měsíce na konfiguraci A1200, 8 MB fast RAM, k samplování jsem používal Sampler softwaru firmy Elsaar a MIDI-komunikaci zajišťoval Amadeus MIDI-interface od firmy JRC. Přes MIDI jsem měl připojeny klávesy Yamaha PSR-500 a bici Yamaha DD-14 a vše fungovalo ve vši spokojenosti. (a která vše byla spokojená! - Joe) Až me zamilzelo, že program předčí mojí zatím nedostatečný hardwarový MIDI přehrávač Yamaha MDF-2 (také 64-hlasový); skladby ted musím upravovat tak, aby je chudák MDF-2 zvládl. Pro náročné hudebníky je určité vhodné používat Sound Studio v kombinaci s programem SoundFX, který dotahujete určité editační možnosti v sound editoru. Hlavní však zůstává - tento program mohu jen všechno doporučit. —Pré



ním mixovací frekvence, funkcí smoothing a HQ mode. Je pochopitelné, že případná lepší kvalita bere svou daň strojovému času procesoru, proto u slabších konfigurací není možné použít funkci smoothing nebo víc jak osm kanálů. Ovšem malá lahůdka i pro tyto konfigurace je nechat si song „vyrendrovat“ do samplu (8 nebo 16 bitů), třeba i v té kvalitě, kterou si nemohu dovolit (smoothing), a ten si potom přehrát kdyžkoliv přehráváčem samplů (Play16). (Smoothing příjemně pořádně ani na 040... - Joe)

**Sampler.** Tato služba programu dosáhla takových kvalit, jako je samplování do samplovací frekvence 65535Hz, předběžného monitorování a seřízení signálu pomocí os-

# Hidden Truth

MULTIMEDIÁLNÍ PROJEKTY

Multimedialní projekty, slovníky a encyklopédie jsou na platformách Macintosh a PC už delšíno součástí softwarového trhu. Na Amige tomu tak od doby CDTV, na které vzniklo velké množství takovýchto projektů, není. Důvodem je pramalý zájem velkých firem jako Microsoft o tvorbu pro Amigu vůbec, jako nelukrativní platformu. Ze že byla přenositelná a kompatibilní se všemi třemi platformami, nás v tomto roce hodlá přesvědčit firma Sadeness Software. První z mnoha multimedialních encyklopédí, která nám byla do redakce zaslána na u-



káku, je Skrytá pravda aneb více o ufounech. Jedná se o špičkově zpracovanou souhrnnou elektronickou knihu o všem co se týká UFA, paranormálních jevů, vesmíru, únosů a vědeckofantastické literatury.

Celý projekt je tvoren formou HTML stránek, čímž je zajistěna už inszenovaná kompatibilita. Jelikož je HT vyroben hlavně pro Amigu, CD obsahuje i dvě demoverze internetového browsera AWeb. HT je možno instalovat nebo číst přímo z CD. Po rychlém startu jsou zde vytvořeny kupodivu fungující spouštěcí skripty (viz TrappedEZ), které vše ustanoví. AWeb se vám zapřát v jakém rozlišení, screenu chcete prohlížet a už se jede! To mi připomíná legrační instalaci PC browseru... AWeb jede prostě přímo z CD, bez instalace. Nesmysl? Ne, to je Amigel!

Takže co na tom úzásním CD vlastně je? Krátce řečeno: tuny informací. Obrázky, články, animace a dokonce i zvuky a hudba. S těmi zvuky a hudbou je to ale trochu za sepeklit. Jelikož jsem se dočít v manuálu, že HT hraje, byl jsem překvapen, že při spuštění žádnou hudbu neslyším. Po krátkém přemýšlení, jsem zkoušel použít k prohlížení konkurenční browser IBrowse 1.12. Co myslíte,

že se stalo? No něco se stalo! Už při úvodní obrazovce začala hrát ponurá, ufony evoluující hudba. A sakra, říkám si, AWeb neumí hrát samy! Vše se vysvětlilo poté, co jsem vyzkoušel poslední možnost. Druhou verzi AWebu, tentokrát 3.0, kterou CD v demoverzi také obsahuje. A hle, ta už to umí.



Důvod, proč autoři umístili na CD starou verzi AWebu, která nehráje, mi není znám.

Od této chvíle jsem se tedy možná ponoufít do světa tajemných záhad, pozorování UFO, únosů, vyprávění lidí, kteří byli opevněni na mimozemských lodích, nalezen zbytků letajících talířů.... To vše do nejmenší podrobnosti. Načel jsem třeba doslovň záznamů hlášení letového dispečera v Roswellu roku 1947 o tom, že vidí něco podezřelé. Zanedlouho poté byly u Roswellu nale-

zeny rozříznuté kousky hmoty, která rozehně nebyla pozemského původu...

Vedle dá se fakt spekulativních dokumentů, jsou na HT zachycena i nezvratná fakta o všech planetách naší galaxie, hvězdných seskupeních a jiných astrologických aspektech. A aby toho všechno nebylo málo, přijdu si na své i milovníky sci-fi literatury a umění. Mnoho užítek z tvorby předních scifi autorů a dokonce velice rozsáhlá galerie obrázků genia H. R. Gigera. Považuji se za jeho ctitel a moje sbírka obrázků obsahuje desítky fajlů, ale v HT jsem objevil další, méně známé. Dokonce jsou tu i skicky a návrhy pro film Verfele! Prostě nádhéra!

V Anglii stojí tahle vynikající elektronická publikace 21 liber. Na to, co všechno obsahuje, je i těch 1 200 Kč díky nepříznivému kursu koruny, dost málo. Velký problém je, že díky obchodní politice českých dodavců software, kteří Amigu zcela ignorují, je téměř nesehnatelná. Je sice možné si ji objednat na dobríku přímo u Sadeness, ale kolik z nás vlastní VISA kartu? —JayTee

## EXCALIBUR ★★★★★ 99

Multimedialní encyklopédie. Sadeness Software 1997.  
**Minimum:** jakákoli Amiga, 2 MB RAM, HD, 2x CD.  
**Doporučeno:** procesor 030/50 MHz pro MPEG animace, 8 MB RAM, HD, 8x CD. **Testování:** A1240T/40 MHz, 50 MB RAM, HD, 10x CD ROM SCSI.



OSVĚDČENÁ ZNAČKA POČÍTAČŮ

SVĚTOVÝ  
STANDARD  
V ČESKÝCH  
RUKÁCH



**ProCA** Na Vinobrani 1792/55, Praha 10, Tel.: 02/67283116-7, Fax: 02/67283120  
**LIBRA Electronics** Chelčického 13A, České Budějovice, Tel.: 038/7743201-3, Fax: 038/7743204

Logo Intel Inside a Pentium Processor jsou registrované ochranné známky Intel Corp.

[www.oldgames.sk](http://www.oldgames.sk)